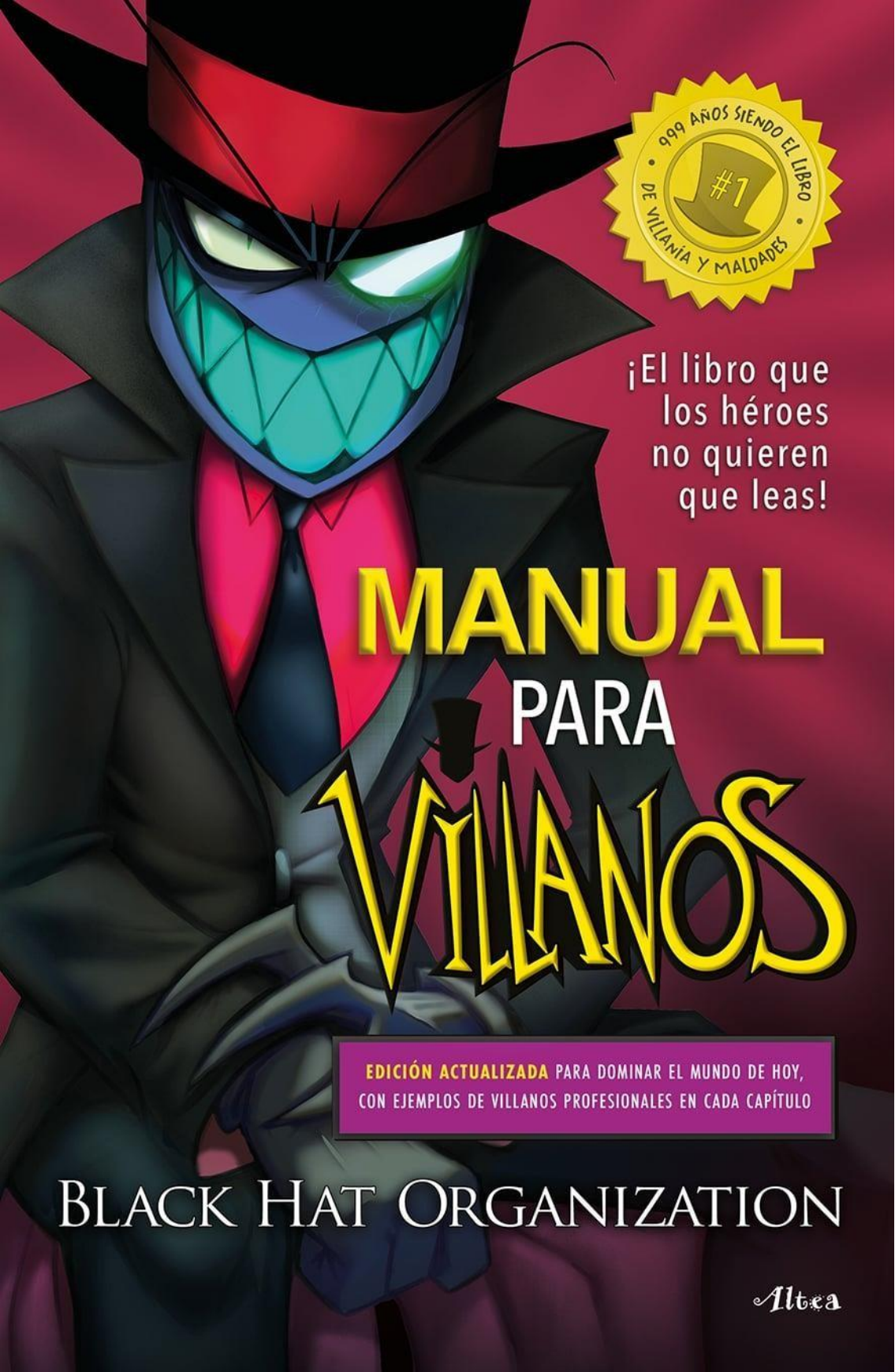

999 AÑOS SIENDO EL LIBRO
#1
DE VILLANÍA Y MALDADES
¡El libro que los héroes no quieren que leas!
MANUAL
PARA
VILLANOS
EDICIÓN ACTUALIZADA PARA DOMINAR EL MUNDO DE HOY, CON EJEMPLOS DE VILLANOS PROFESIONALES EN CADA CAPÍTULO
BLACK HAT ORGANIZATION
Altea

ADVERTENCIA

Este libro ha sido creado con el único propósito de entretener. Penguin Random House, AI Animation Studios, la Organización Black Hat y afiliados no se hacen responsables de cualquier consecuencia derivada de leerlo. Nada de lo contenido, anexado o vinculado con estas páginas deberá ser tomado como un acercamiento real hacia la villanía (para eso le recomendamos libros de política).

El contenido malévolo pero ficticio de este libro y sus contenidos derivados son responsabilidad del lector.

Black Hat Organization y sus afiliados se desligan automáticamente de cualquier persona que haya obtenido, haya leído, haya escuchado o le hayan platicado los contenidos de este libro a través de cualquier manera existente (sea natural o sobrenatural). Incluyendo (pero no exclusivamente): leer el libro; escuchar el audiolibro; escuchar a un amigo/familiar/conocido/extraño/compañero de trabajo o escuela leer el libro en voz alta; telequinesis y lectura de la mente de un individuo que esté leyendo el libro; citas del libro en algún lado; clarividencia; lenguaje de señas; braille; texto antiguo de los viejos males; arameo y esperanto, entre otros.

HA SIDO DEBIDAMENTE ADVERTIDO.

BLACK HAT ORGANIZATION

El mal es nuestro negocio
y el negocio va bien.

Penguin
Random House
Grupo Editorial

Manual de Villanos de Black Hat Organization

Edición en formato digital: julio, 2024

D. R. © 2024, Villainous/Villanos, Alan Ituriel Pérez Sánchez

D. R. © 2024, AI Animation Studios, México

D. R. © 2024, derechos de edición mundiales en lengua castellana:
Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. de C. V.
Blvd. Miguel de Cervantes Saavedra núm. 301, 1er piso,
colonia Granada, alcaldía Miguel Hidalgo, C. P. 11520,
Ciudad de México

penguinlibros.com

Asistencia creativa: Stephan Shöer Silva
Coordinación artística, Oscar "YoKe" Flores
Ilustraciones de interiores: Vitória "Vicky" Bezerra /
William "Willytron" Bernal / Oscar "YoKe" Flores / Miguel Ángel "Thor" Sánchez
D. R. © 2024, VIBO CREANDO, por diseño de interiores y maquetación

Agradecimiento Especial a:
Ana Belinda Guerrero
Gerardo Oviedo
Iris Palacios

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright*.
El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimie
promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autoriz
de este libro y por respetar las leyes del Derecho de Autor y *copyright*. Al hacerlo está respaldando a lo
y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores.

Queda prohibido bajo las sanciones establecidas por las leyes escanear, reproducir total o parcialmente
por cualquier medio o procedimiento, así como la distribución de ejemplares
mediante alquiler o préstamo público sin previa autorización.
Si necesita reproducir algún fragmento de esta obra diríjase a CemPro
(Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor, https://cempro.com.m

ISBN: 978-607-382-888-8

Composición digital: Tangram. Comunicación y Estrategias Digitales

MANUAL PARA VILLANOS

BLACK HAT ORGANIZATION

Felicidades

Si usted está leyendo esto quiere decir que se encuentra en el camino hacia dejar de ser una patética molestia y está por convertirse en un digno señor oscuro de la maldad.

Usted se ha cansado de jugar por las reglas, lo "correcto", lo socialmente permisible (y francamente aburrido) y ha optado por el vil, repulsivo, ambicioso, sencillo, mucho más rápido (y extremadamente más gratificante) camino de la villanía.

Usted ha decidido unirse a la profesión más maligna que existe (o pertenece a la profesión de la política y ha decidido expandir sus conocimientos), aspirando a la gran calidad de vida y beneficios que esta le ofrece. Cuando usted esté sentado en su trono de emperador supremo o nadando en su piscina de billetes (y se esté quejando por las cortaduras del papel) comprenderá la gran mentira de aquel refrán tan conocido y equivocado que dice: "El crimen no paga".

Usted ha tomado la decisión de arrebatarle a la vida lo que le pertenece por derecho (o ha decidido robarlo aunque no le pertenezca, lo cual indica que va por mal camino y por eso le felicitamos) de cualquier manera. Sin importar cuánto (ni a cuántos) tenga que engañar, manipular u obliterar por completo, porque usted hará lo que sea para ganar. Ya que como dice el maquiavélico dicho: "El fin justifica los medios", y este libro está aquí para enseñarle cómo convertirse en un villano digno, cueste lo que cueste. Ya lo dijo el refrán: "La letra a palos entra".

En cada una de las malignas y filosas páginas de este libro se le enseñará a través de testimonios; manzanitas; control mental; ejemplos gráficos, consejos escritos del puño y letra por algunos de los villanos más reconocidos y temidos de la industria. Tam-

bién hay consejos escritos del puño y letra de otros villanos no tan reconocidos (pero igualmente malos y con mayor disponibilidad); redundancias; indicaciones y explicaciones ambiguamente claras y con turbio lujo de detalle. Aquí encontrará todo lo necesario para convertirse en todo un villano detestable y temido.

Cuando terminemos con usted, tendrá un currículum tan maligno que (si no es enviado a una prisión para villanos primero) le hará un villano digno de pertenecer a la Organización Black Hat.

Y ahora un mensaje motivacional de nuestro fundador y amo absoluto, Lord Black Hat, para darle esa incentivadora "patada en la retaguardia" que necesita para iniciar su camino en la villanía:

“Gracias por el dinero, alimañas crédulas y malagradecidas”
—Lord Black Hat, 2024

EL INFAME ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN 10

I. LOS RUINES REQUERIMIENTOS PARA CONVERTIRSE EN UN VILLANO 17

II. SU INFAME IDENTIDAD 37

III. EL ATERRADOR ASPECTO 49

IV. SUS HOSTILES HABILIDADES Y SU AMENAZANTE ARSENAL 67

V. LA GLORIOSA GUARIDA MALVADA 109

VI. EL TEMIBLE TRANSPORTE 131

VII. LOS SER-VILES SECUACES 155

VIII. LOS HÉROES HEDIONDOS 177

IX. NEFASTAS NEGOCIACIONES 203

X. MONÓLOGOS MALVADOS Y OTROS MALOS HÁBITOS QUE ADOPTAR 231

Muchas instituciones malvadas exigirán que comparta su información personal para utilizarla a su conveniencia con fines invasivamente diabólicos. Desde *spam* infinito en su bandeja de correo personal con infernales promociones, hasta llamadas constantes con ofrecimientos que no son más que viles trampas para lograr endeudarle de por vida. Para su infortunio, Black Hat Organization no es la excepción, así que exigimos que llene la siguiente información para comenzar su entrenamiento en la villanía:

Nombre: _____

Alias de villana: _____

(¿No tiene uno? ¡No se preocupe! Aprenda cómo escoger un alias que provoque que sus enemigos sientan algo aguado en los pantalones; en la página 37 la infame identidad).

Edad:_____ Teléfono:_____

¿Cuenta con una guarida malvada?
Sí( ) NO( )

En caso de haber respondido "Sí"...
Dirección de guarida: _____

_____

En caso de haber respondido "NO"...
Qué fracasado. Dé gracias de que está leyendo este libro, le explicaremos cómo no ser un vago en el capítulo "Guaridas", en la página 109.

Tipo de villano en el que desea convertirse:
(Marque con una "X" la opción deseada).

Mente Maestra [ ] Doctor/científico loco [ ]

Agente del caos [ ] Servidor público [ ]

Monstruo/bestia [ ] Esbirro/secuaz [ ]

Villano por accidente/maldito [ ]

Señor/emperador tenebroso [ ]

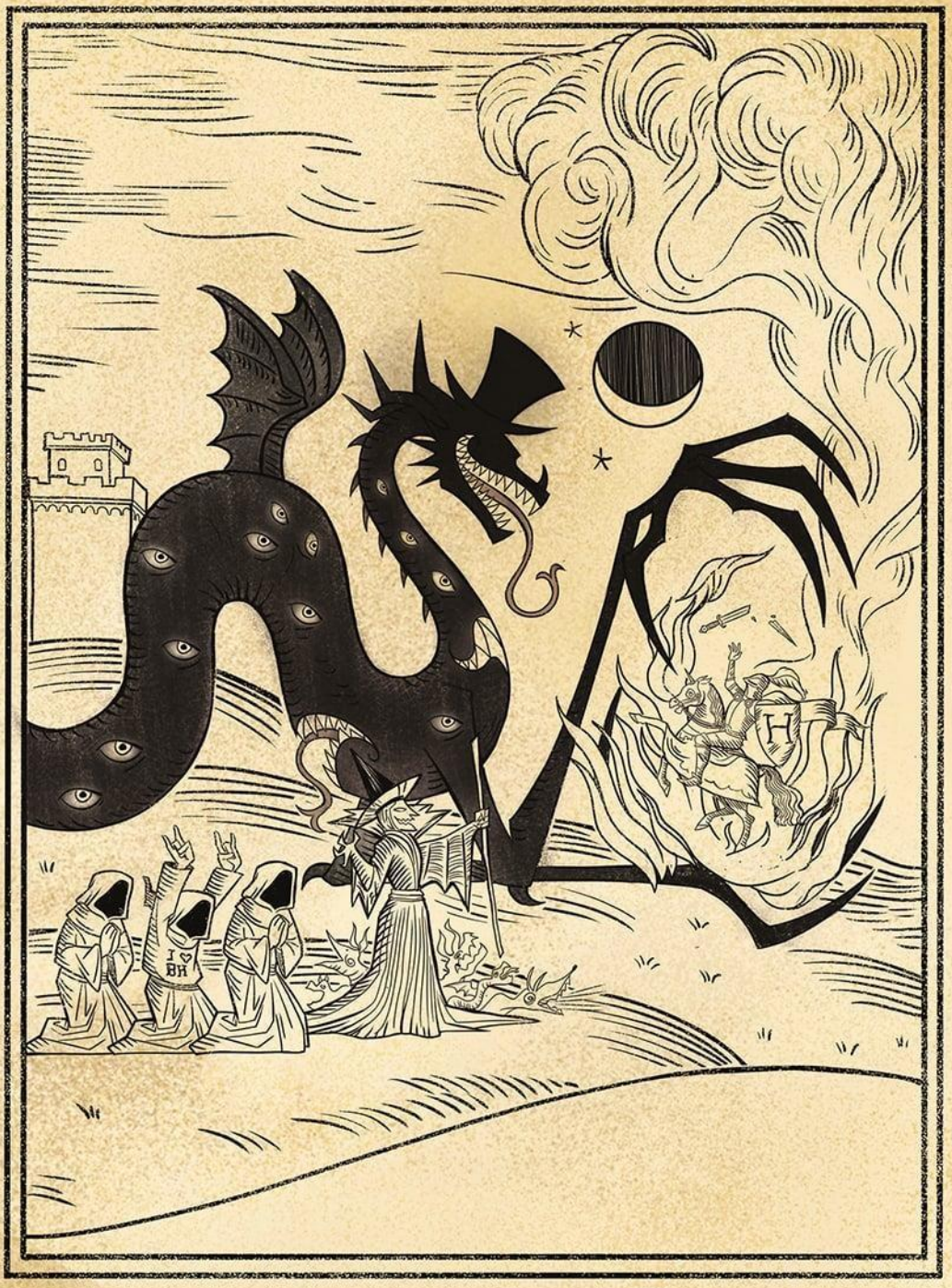
Otro, especifique:_____

Alergias:_____

Firma:

_____

***¿Todo listo?* ¡Más le vale!** Recuerde que podemos observarlo y escucharlo **SIEMPRE**.
Y podremos saber si la información que proporcionó es falsa.
Sin más preámbulos, comencemos conociendo a sus instructores...

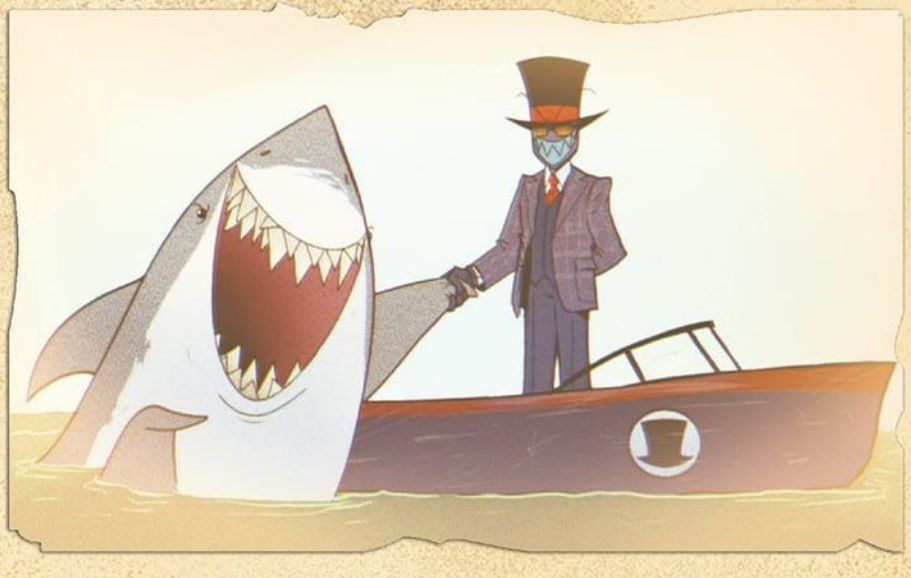


Malum magnum

Cada año millones de clientes quedan traumatizados gracias a nuestros servicios. Contamos con miembros secretos escondidos en todos lados y somos responsables del 99.9 % de la villanía a nivel multiversal. Si no nos cree, espere a que le mandemos la cuenta y entenderá porqué (en palabras de nuestros clientes) somos "peor que Hacienda".

¿El Titanic?, nosotros. ¿La caída de la bolsa?, nosotros. ¿Pompeya?, nosotros. ¿Que suba el precio del kilo de huevo?, nosotros. ¿El clima caluroso e insoportable que hace que te sientas pegajoso y bañado en sudor?, nosotros. Entre otros acontecimientos horribles que no podemos escribir aquí.

Tenga por seguro que sin importar cuál sea el crimen, ¡cada que algo malo pasa, la Organización Black Hat Organization está ahí!



Así que considérese afortunado, abominable aprendiz, por haber obtenido este libro (puntos extra si usted lo robó a otra persona que gastó en él).

Ya que tendrá el grandísimo honor de recibir orientación personalizada directamente de tan calificados expertos en el arte de la villanía, elegidos por la Organización Black Hat, con la misma atención y cuidado que le da el mismísimo amo Black Hat a todos nuestros clientes.

> "Si usted tiene problemas de comprensión lectora o se le dificulta leer debido a su pobre, mediocre y mísera falta de atención a cosas que duren más de 10 segundos, le recomendamos probar nuestro casco de lectura forzada de la Organización Black Hat. Está disponible en distintos colores para que encuentre el que combine mejor con sus retinas."

Le aseguramos que se encuentra en las peores manos.

Y ahora que conoce a sus instructores, cállese, siéntese y lea con atención...

REQUERIMIENTOS:
-SER MALVADO
-SER PERVERSO
-SER MALICIOSO
-SER MALIGNO
-SER INFAME
-SER MALDOSO
-SER MALO
-SER CRUEL
-SER RUIN
-SER DESPIADADO
-SER VIL
-SER MALVADO (OTRA VEZ)
-SER VILLANO
-SER MIEMBRO DE

CAPÍTULO I

LOS RUINES REQUERIMIENTOS

PARA CONVERTIRSE EN UN VILLANO

Sabemos que dijimos que el camino de la villanía era fácil... Pues fíjese que mentimos. Así es. Ha sido víctima de nuestro dominio en el arte del engaño (para saber más sobre cómo le vimos la cara y aprender a hacerlo usted, vaya a la página 203, sobre EL FINO Y DELICADO ARTE DEL CHANTAJE Y LA MENTIRA).

Sí, a pesar de que el arte de la villanía es relativamente mucho más sencillo que cualquier trabajo convencional, no está exento de trabajo duro y estudios. (No es coincidencia que la mayoría de los villanos tengan doctorados o maestrías en ciencia, tecnología, etcétera.).

LOS 13 REQUISITOS

1. **Tu VilMotiv.** La malvada motivación, que cual cafeína inyectada le servirá como combustible para cometer maldades todos los días.

2. **Una malvada e infame identidad.** Aquello que le identificará y (si es que sobrevive lo suficiente en esta industria) le hará destacar en el mundo de la villanía.

3. **Atroces habilidades y/o amenazante arsenal.** Habilidades especiales, sobrenaturales, mentales, así como talentos y horripilantes artilugios.

4. **Una gloriosa y lúgubre guarida.** Para tramar sus planes perversos y pa' mimir a gusto.

5. **Ambición.** Le ayudará a cometer atrocidades con tal de llevar a cabo sus maléficos fines.

6. **Odio.** Fuente de energía bastante efectiva (cuyo sustrato es comúnmente utilizado en bebidas energéticas).

7. **Compromiso.** Aplíquese, papacito/mamacita.

8. **Transporte.** Más sobre esto en la página 131, sobre Transporte.

9. **Conocimiento.** Porque el conocimiento es poder y eso quiere.

A continuación, presentamos una serie de requisitos que están presentes en la mayoría de villanos profesionales (y competentes) que han sido evaluados por nuestra área científica tras años de observar y estudiar a estos especímenes como los animales salvajes que son.

Así que sin importar qué clase de villano aspire a ser, debe tener en cuenta estos requisitos, ya que estos son aquello que nos diferencia de nuestro mayor y más odiado adversario: los héroes.

Básicos de la villanía

10. Poder. Porque todo mundo lo quiere, nomás que se hacen bien p… patos, iba a decir patos.

11. Astucia. Pa' que no le vean la cara de buey (sin ofender, Metauro; nada que ver contigo).

12. Secuaces. Mano de obra barata, voluntaria o involuntaria, son muy útiles en muchos aspectos.

13. Consultoría de la Organización Black Hat. El más importante. Por algo adquirió este libro, si no, no estaría leyendo esto.

Ya que conoce estos viles requerimientos, es momento de que explore cada uno con lujo de detalle para sacar los peores y más malévolos resultados (de lo contrario, podría cometer un error fatal que le cueste el trasero).

A continuación, en los siguientes capítulos encontrará los ejemplos, motivaciones, técnicas y demás orientaciones más frecuentes y básicas, explicadas de tal manera que un aspirante malvado como usted pueda entender y poner en práctica cada uno de ellos. Ya que todo lo aquí compartido ha sido comprobado por villanos expertos en el negocio del mal.

Comencemos con la semilla podrida que dará un fruto prohibido, ese pequeño empujón que le ha hecho caer en el camino del mal: es hora de que conozca, recuerde o acepte...

SU HORRIBLE ORIGEN EN LA VILLANÍA

LA MALVADA MOTIVACIÓN

Muy bien, es decir, muy mal... Empecemos con averiguar qué es aquello que le impulsa, aquello podrido y burbujeante que se cocina dentro de usted hirviendo con ponzoña. Qué es eso que le hace levantarse en las mañanas y probar su nuevo rayo mortal o lo que le hace pasar días enteros desarrollando un nuevo plan malvado. Aquello que le haya impulsado desde sus orígenes a dedicarse de lleno a esta diabólica profesión. Hemos pedido a villanos filosóficos e insoportables que bauticen esa malvada motivación (que solo sirve para dar la falsa impresión de ser más profesionales) con el término: **VilMotiv.**

Existen varias motivaciones por las cuales un individuo, una criatura o cualquier otro ente con mínima moralidad podría empezar su carrera en la villanía. Aquí enlistamos algunas de las más comunes y las cuáles podrán ayudarle a identificar su **VilMotiv.**

Le aseguro que una vez que haya entendido su **VilMotiv,** le será más sencillo entender su horrendo y malvado camino en este negocio.

Algunos de los **VilMotivs** de más popularidad entre los villanos, son:

HAMBRUNA DE PODER

Tal vez es una de esas personas controladoras que le gusta tener todo bajo su puño de hierro. Disfruta sentirse poderoso, temido y no importa cuántos reinos conquiste o cuántas veces tenga a algún súbdito bajo su imponente bota llamándole maestro. Nunca son suficientes. No descansará hasta ver todo lo que existe bajo su control y colocarse en la cima piramidal de esta estafa que es la vida.

En pocas palabras, usted quiere todo el poder y en cuanto lo logre tener, querrá aún más, y luego nomás tantito más, pero después más, y más.

Si esta malvada motivación es utilizada de forma correcta usted será capaz de lograr grandes cosas, terribles pero grandiosas convirtiéndose en un soberano implacable, señor oscuro o alto mando en alguna posición gubernamental... Aunque también debemos advertir que esta motivación puede ser peligrosa en caso de que su estrategia malvada sea planeada o ejecutada de manera incorrecta. Muchas veces los villanos hambrientos de poder, con poca preparación, son destruidos (en algunos casos literalmente) a causa de sus inseguridades, soberbia, otros villanos hambrientos de poder, incluso el mismo poder que buscan o los odiosos y despreciables héroes. (Para evitar esto recomendamos que vea la página 177, sobre Héroes para aprender más de los peligros y riesgos de ser derrotado por uno y cómo prevenirlos).

MALDITO SEAS

El mundo dónde vivimos está tan desquiciado que cualquiera podría volverse un villano de la noche a la mañana.

Tal vez haya sufrido (muy probablemente a causa de su propia ineptitud) un accidente o altercado que le haya ocasionado una mutación horrible en contra de su voluntad, transformándolo en un peligro inminente. Por ejemplo: cayó en un tanque/acelerador de partículas/mecanismo radioactivo o experimental; sufrió un accidente de laboratorio; fue mordido por alguna entidad como hombre lobo, vampiro, gnomo de jardín radioactivo, topo radioactivo, cualquier otra cosa radioactiva, etcétera.

PRECAUCIÓN: Asegúrese de que el espécimen que le mordió realmente le haya otorgado dichas habilidades y que lo que esté sintiendo no sea una especie de gangrena radioactiva o los síntomas de alguna enfermedad que le ocasione diarrea extrema o algún envenenamiento severo. Consulte a su médico.

O fue maldecido con algún espectro, deidad, entidad cósmica, objeto poseído. O fue funado (falsamente o no) en el internet, ocasionando que se convirtiera en una mutación horrible o que le haya otorgado habilidades y poderes mortalmente extraordinarios. Todo lo anterior podría ocasionar que la sociedad le trate como un monstruo después de que pierda la cordura y se coma las ovejas del vecino en la noche. Entonces es muy probable que usted sea uno de esos villanos motivados por consecuencias de casualidades catastróficas, también conocidos como "villanos por accidente" o "villanos malditos".

Estas son aquellas almas desafortunadas que, por azares del destino o por su propia incompetencia, han sufrido de un giro de 180° en sus vidas (entienda que uno de 360° lo llevaría al mismo lugar de inicio), que les ha puesto en el camino del mal y la vileza. (¡Qué suerte!).

Si usted es uno de estos desafortunados villanos, es muy probable que se encuentre en la búsqueda de una cura o remedio para su condición o esté en el camino de aprender a vivir con esta nueva maldición. Si pregunta nuestra opinión profesional, recomendamos ampliamente esta segunda opción. Solo piénselo, estas nuevas habilidades probablemente sean aprovechables de maneras que ni siquiera ha pensado. En este caso, recomendamos leer el capítulo 4, "Sus hostiles habilidades y su amenazante arsenal", en la

página 67 para entender un poco más sobre cómo controlar sus nuevos atributos. Esta recomendación es si es que aún no logra dominarlos del todo y quiere continuar leyendo para saber cómo aprovechar al máximo su nueva maldición que le fue impuesta por el destino. Al fin y al cabo, ya sabe lo que dicen: "Si la vida te da limones, exprímelos en los ojos de tus oponentes y róbales sus pertenencias".

SIMPLEMENTE QUIERE VER EL MUNDO ARDER

Si usted es una persona de gustos y motivaciones simples y únicamente disfruta del caos, destrucción o dolor ajeno sin provocación ni incitación alguna; si disfruta de la armoniosa melodía que son los gritos de desesperación solo porque le causan una satisfacción retorcida; si empujaría a una ancianita de las escaleras y luego le tiraría arena solo por diversión, entonces es muy probable que usted esté motivado por la maldad misma que le otorga ese entretenimiento enfermizo y egoísta que solo complace su deleite personal.

En muchos de estos casos es posible que usted haya nacido podrido, vil, malo. (En tal caso siéntase honrado, muy pocos son aquellos malditos de nacimiento por la villanía misma).

Este tipo de motivaciones por lo general hacen que un villano sea el terror y dolor de cabeza de muchos héroes (e incluso de otros villanos). Sin embargo, tenga cuidado, muchas veces este caótico estilo de vida puede terminar en un caótico final para usted.

En la Organización Black Hat tenemos descuentos y ofertas específicas para monstruos desalmados como usted, maldito animal descarriado.

Vida de venganza

¿La vida le ha tirado por las escaleras, luego le ha pateado arena en los ojos mientras está en el suelo llorando y finalmente le ha rociado con líquido dorado que muy probablemente es jugo de manzana? ¿El mundo le ha dado la espalda con descaro? ¿Nadie fue a su fiesta de cumpleaños a pesar de haberlos invitado personalmente? Si usted está harto del sistema que dice saber tanto y decide por todos lo que está "bien" o "mal" mientras otorga todo a algunos y solamente migajas a otros, y no planea quedarse sentado como "niño bueno y obediente" que no va a defenderse; si realmente está harto de que el mundo tome chocolate sin pagar lo que debe. Entonces, pequeño idealista pero igualmente ignorante discípulo, es muy probable que su villanía sea impulsada por el deseo de una envidiosa venganza o cambio radical en esta sociedad. En este libro le daremos consejos sobre qué necesita para que cobre su fría y bien servida retribución al mundo y le enseñe a todos, como alguna vez dijo un gran villano (muy sabio por cierto, somos sus grandes fans), que: "Un mal día es todo lo que se necesita para perder la cordura". Y usted no lleva solo un día, sino que lleva más o menos desde que nació sufriendo estas fregaderas. La vida se la ha puesto difícil, así que ¿por qué no ponérsela difícil a la vida?

MAL DE AMORES

Ah, el amor... un error fatal. No hay tósigo más adictivo, peligroso y corrompible que el amor.

Hay muchas maneras de ser violentado por esta emoción tan desagradable, a ver si alguno de estos casos le suena...

¿Acaso ha caído perdidamente enamorado de una dulce y bonita princesa al grado de querer conquistarla (y a su reino) pero le ha rechazado de manera cruel y dolorosa solo por ser una monstruosa criatura escupe fuego, con dientes afilados y aspecto atemorizante? (Y no solo de manera figurativa en muchos de los casos). ¿A pesar de que es un emperador con su propio ejército maligno? No importa qué tanto intente demostrarle que su amor arde por ella con la misma intensidad que sus oponentes cuando le enfrentan. Ningún intento parece ser suficiente para la princesita.

Tal vez después del rechazo haya desarrollado una obsesión enferma que le ocasione raptarla para obligarla a casarse con usted una y otra vez. Intentándolo con tal frecuencia que está hasta los cuernos de deudas con el Banco del Mal por tantos préstamos que ha pedido para financiar sus bodas fallidas en castillos, saunas afrodisiacos y hasta galaxias.

O tal vez esté enamorado de una entidad (o la personificación de esta) cuya belleza trasciende más allá de los mortales. De una diosa cuyos celestiales atributos son divinos de verdad, pero con una personalidad tan cambiante e indomable como el mar o tan fría y estoica como la muerte. En cualquier caso, no importa si es un titán implacable con una dieta balanceada y temido en toda la galaxia o si es un astuto y sagaz capitán con un errante navío y tripulación sobrenatural que sea leyenda en los siete mares. Es muy probable que le deje plantado e ignorado como si fuera un vil y vulgar puberto de secundaria que acaban de repudiar y se encuentra parado con cara de zoquete, como si estuviera sosteniendo una cartulina en el patio de la escuela.

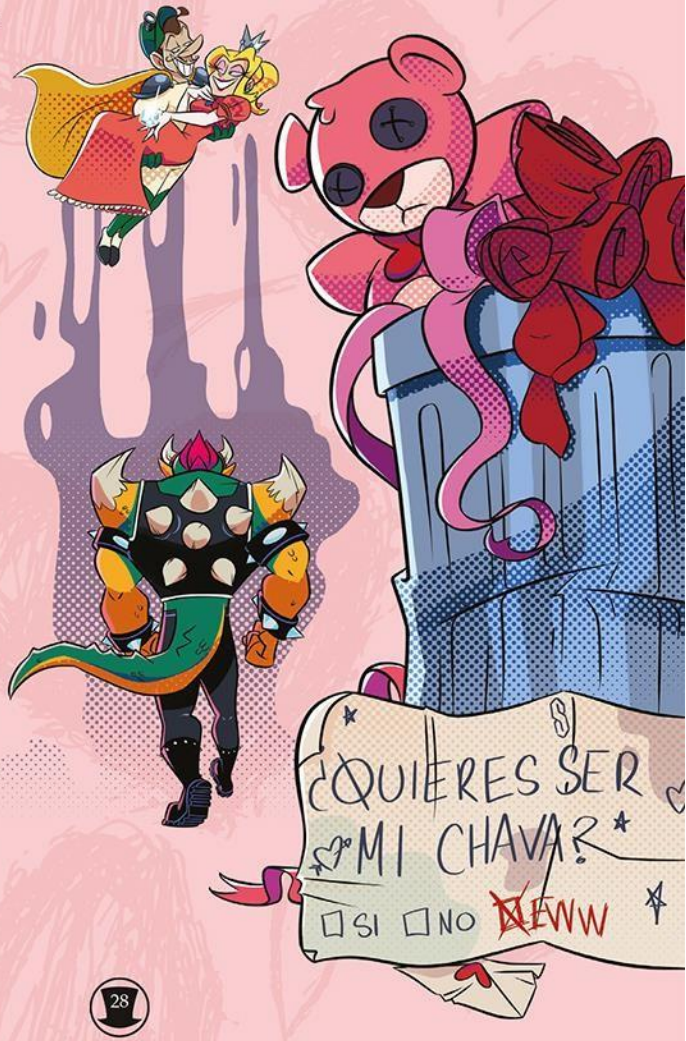
Después de tan dolorosos y traumatizantes rechazos es normal que el corazón se vuelva de piedra, o que comiencen a crecerle tentáculos

en la cara. Pero, sobre todo, que todo ese sufrimiento sea una perfecta motivación para actos de villanía tan terroríficos como que torture almas en desgracia y tome el control de los mares. Todo esto hasta para realizar una búsqueda de autoinspección fallida donde conecte alma, mente, tiempo, realidad, poder y espacio con el solo propósito de llenar un vacío en su oscuro corazón.

Pero el mal de amores puede presentarse incluso después de haber experimentado el dulce néctar del amor. Este particular mal de amores, a diferencia de los ejemplos anteriormente escritos, es causado tras la pérdida del amor mismo. ¡Oh, sí! No bromeábamos cuando decíamos que el amor es adictivo. Muchos incluso lo buscan con dosis frecuentes para satisfacer su enfermiza necesidad de afecto, y vaya que esto ha ayudado a la villanía global. Es por eso mismo que la Organización Black Hat ha invertido en la mayoría de las compañías detrás del desarrollo de redes sociales y aplicaciones para citas.

El miedo y la pérdida súbita del amor pueden causar que el más puro y prodigioso caballero, de una orden que supuestamente protege la paz, pueda caer drásticamente al lado oscuro, tras sentir las incandescentes llamas de la abstinencia amorosa envolviéndole para después dejarlo hasta con problemas respiratorios.

Si después de leer esto se ha identificado de alguna manera, lamentamos decirle que tiene mal de amores. Pero no hay nada de qué preocuparse, le prometemos que al terminar de leer este libro podrá completar su transformación al lado oscuro.



ES UN MONSTRUO ¡LITERALMENTE!

Si usted es una bestia salvaje sin emociones ni rastros de inteligencia, únicamente con necesidades básicas que le obligan a comer, cazar, agredir, etcétera. Si es usted una abominación de la naturaleza que suele asechar playas donde alcaldes incompetentes le preparan negligentemente un bufet flotante de incautos. O si es una gigantesca y voraz mancha con aspecto similar a chicle masticado que bobamente solo se dedica a tragar y consumir todo a su paso. Entonces es muy probable que usted sea una criatura tan primitiva y estólida que no pueda ni siquiera leer esto y este párrafo sea únicamente para ganar espacio.

Una bestia bruta y brutal como la descrita probablemente sea una atracción genética en un parque/zoológico prehistórico. Puede que sea

un críptido cuya única evidencia sean fotos borrosas de mala calidad, a pesar de los avances tecnológicos, o mascota que habite en el calabozo de algún obeso y ligeramente más inteligente villano alienígena que disfrute alimentarle con sus oponentes.

(En caso de que usted sea este tipo de bestia, pero sí cuente con la capacidad de leer y sentir emociones, esperamos con toda honestidad que la denigrante descripción anterior haya herido sus sentimientos. ¿Quién le manda a tener raciocinio?).

Sin embargo, si usted es una bestia con el suficiente intelecto para saber que está causando dolor cuando se devora a una víctima y esto solamente ocasiona que su alimento tenga mejor sabor, en ese caso es muy probable que usted sea un verdadero monstruo. Podría ser un kaiju-nuclear-aplasta-ciudades, un monstruo de la laguna verde (o de algún otro color) o un depredador sobrenatural al que le gusten sus comidas sazonadas con miedo, una cruel y carnívora criatura.

En tal caso, al igual que las bestias brutas (y con eso queremos decir todo el mundo), usted debe regirse a través de la estructura básica de la cadena alimenticia: devorar o ser devorado. Pero ¿quién le evita el tener un poco de diversión al hacerlo? ¿Acaso no hay miles de restaurantes que permiten a esos deliciosos manjares (también conocidos como humanos) disfrutar sus comidas mientras son entretenidos con un partido de futbol o chicas en patines? Entonces, suena justo que usted pueda jugar con su comida un poco antes de satisfacer a sus colmillos o a cualquier otro método que utilice para tragarse las cosas.

Seguramente, el remordimiento no es tan grande como su hambre instintiva, pero en caso de que tenga algún rastro de este y necesite unas palabras que le ayuden a aligerar su conciencia, podemos recordarle aquel viejo dicho mal conocido entre los villanos que dice: "Los peces tienen que nadar y los zánganos alienígenas tienen que capturar víctimas para incubar los huevecillos de su reina y fortalecer su colmena".

OTRA. ESPECIFIQUE:

_____

_____

_____

_____

EL TEST DEL INSTITUTO BLACK HAT PARA

DETECTAR LA VILLANÍA A TEMPRANA EDAD

Si usted es el orgulloso progenitor de una deplorable aberración infantil, bodrio o gremlin y le preocupa saber si su pequeño engendro posee el don nato de la villanía. Si le interesa que este crezca lo más retorcido que se pueda, entonces puede aplicarle este sencillo cuestionario y en tan solo unos minutos dejará de cuestionarse si su vástago es un villano nato o un héroe en potencia, a pesar de sus mejores esfuerzos por darle la peor paternidad posible.

Este test ha sido robado directamente de uno de los exámenes de admisión del área de Parvulos II del Instituto Black Hat para villanos:

1. ¿Cuál es tu programa favorito?

A) Los amorositos espaciales que cantan y son amigos de todas las criaturitas felices.
B) Golden en la noche.
C) Los amiguitos del árbol feliz.

2. Hay un nuevo juguete/videojuego/libro (probablemente este) que deseas con todo tu ser, pero no tienes dinero para comprarlo, ¿qué haces?

A) Hago un berrinche y destruyo todo a mi alrededor hasta que me traigan lo que quiero.
B) Imprimiré mis propios billetes.
C) ¿Quién dijo algo acerca de comprarlo? ¡Si me gusta algo, lo tomo!

DE 60 A 63 PUNTOS:

Has nacido podrido. Tienes un oscuro futuro esperándot

Nota a los padres: No tienen nada de qué preocuparse, s
gendro parece haber nacido con chapopote en las venas. (
les sorprenda que en un futuro no herede, sino que usu
negocio familiar. Es muy probable que el Instituto de
Hat para villanos esté pensando en abducirlo para conve
lo en un estudiante en el nuevo curso.

DE 33 A 59 PUNTOS:

Tienes odio, tienes ira... y en el Instituto Black Hat te
ñaremos a utilizarla. Tienes potencial malvado impresio
que con entrenamiento puede convertirte en un auténtic
llano, temido y aclamado.

Nota a los padres: Para fomentar la villanía de su h
ble engendro pueden probar con nuestros cursos de v
del Campamento para jóvenes villanos de Black Hat Or
zation, en los cuales se le azotará, ES DECIR... se le
parará para sobresalir en sus estudios malvados y apl
a la competencia.

DE 21 A 32 PUNTOS:

Tus niveles de maldad están muy bajos, parece que ere
un berrinchudo bebé llorón que se queja por todo.

Nota a los padres: Es muy probable que su legado
villanía este comprometido por su criaturita berrinc
Estos casos son muy comunes hoy en día, sobre tod
malandrines que son familiares o descendientes de gr
e icónicos villanos de antaño. Por ejemplo: si el a
de la criatura solía ser un imponente, calculador
placable villano en elegante vestimenta negra, cuyo
y mera respiración infringiera respeto en sus ejérci
terror en las vejigas de sus oponentes, entonces e
probable que el nietecito solamente sea una pobre
tética imitación de su ancestro en vez de ser su p
y original ente maligno. La ineptitud de su vestig

Así que si usted es dueño de un maligno imperio re
cido en toda la galaxia, con valor monetario de bil
de dólares, es muy probable que su engendro termine
truyéndolo todo y presentando pérdidas tan masivas q
siquiera trayendo al abuelo de vuelta podrá evita
caiga en el tremendo olvido de la bancarrota… Es po
que recomendamos inscribir a su vástago en el Inst
Black Hat para villanos de manera inmediata. Le asegu
que su mocoso se volverá un villano digno de terminar l
empezó o morirá en el intento. (Es más probable que s
lo segundo, ¡pero, ey! Al menos será un problema menc
cual preocuparse).

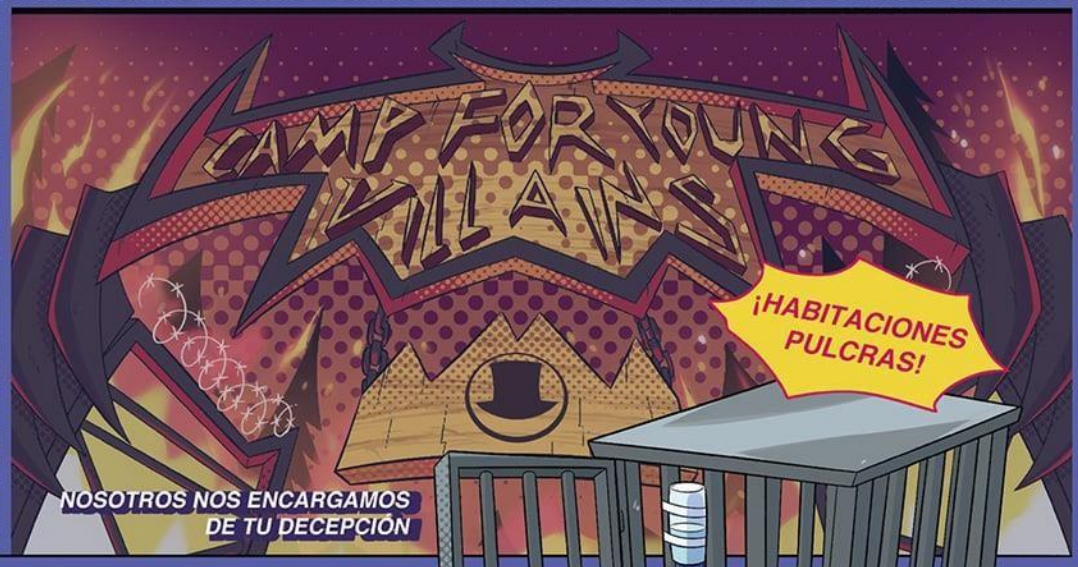
Por suerte para usted, este libro incluye cupon
descuento para ambas de nuestras instituciones de
adiestramiento: **el Instituto Black Hat para villanos**
Campamento para jóvenes villanos de Black Hat Organiza

¡Aproveche los descuentos y haga que sus viles enge
pasen de ser niños maliciosos a villanos temibles!

Ya que usted haya identificado su **VilMotiv** y esté
para dar el gran paso hacia la villanía profesional, es
sario que empiece desarrollando lo **esencial** para conver
en villano y dejar de ser un malandro cualquiera. Aq
que lo hará único y distinguible en el mundo de la vill
Es hora de que adopte…

CUPÓN

2% DESCUENTO AL PAGAR LA COLEGIATURA



CUPÓN

7% DESCUENTO INSCRIPCIÓN

CAPÍTULO II

SU INFAME IDENTIDAD

A la hora de crear una "malvada persona", cada villano debe cumplir con una serie de características esenciales para generar una perversa esencia y, por ende, adoptar su "villanesco alter ego", o como nos gusta llamarlo...

¿Ve? Este tema es tan importante que colocamos el título dos veces.

El malévolo mundo de la villanía tiene tantos estilos que seguramente podrá encontrar uno que le guste y le ayude a crear una identidad propia o incluso pueda robar una descaradamente. (Para más acerca de cómo hacer esto vaya a la sección "Cambia-pieles" en la página 223).

SU IDENTIDAD DE VILLANO SE FORMARÁ PRINCIPALMENTE DE 5 PUNTOS MUY IMPORTANTES:

1. SU VILMOTIV MALVADO
2. SU NOMBRE DE VILLANO MALVADO
3. SUS PODERES / HABILIDADES MALVADAS
4. SU REPUTACIÓN MALVADA
5. SU ASPECTO ICÓNICO... PERO SOBRE TODO MALVADO

Estos puntos básicos están altamente relacionados entre sí y juntos conformarán aquello que hará que los héroes teman enfrentarlo y no lo consideren solamente un criminal menor cualquiera.

Comencemos con lo básico pero indispensable:

EL NOMBRE

Su nombre de villano debe ser imponente, aterrador y sombrío... Recuerde que este será el nombre por el cual pandillas de criminales, maleantes y otros villanos hablarán de usted en los oscuros callejones de las ciudades. Incluso sus enemigos, como héroes, agentes de P. E. A. C. E., autoridades y civiles lo identificarán por este nombre. Así que asegúrese de elegir uno decente al menos o lo lamentará toda su condenada y mísera existencia. Porque podrá cambiarlo las veces que quiera, pero si la gente lo asocia con ese nombre, le aseguramos que todo mundo se lo recordará hasta que se vuelva loco.

Así que comencemos por elegirle un nombre de villano que atemorice a sus enemigos y comande respeto en sus legiones.

A continuación, encontrará un listado de diferentes métodos utilizados para elegir un malvado nombre que sea digno del salón de la infamia...

1. SI TIENE UN NOMBRE Y/O APELLIDO NATURALMENTE MALVADO, como Val Doom, Von Doom (sin parentesco), Van Clamp, Von Bludd, De Vil, Cassini, Wagner, DuSang, Riddle, Tronchatoro, Y'tu-Riél, Ratched, Moriarty, Olaf, Garfio, Lektor, Blofeld, Iturral, Wesker, Butcher, Iturron, Delarge, Salazar, Hyde, Black, etcétera. Entonces, déjenos decirle: ¡felicidades! Es uno de esos pocos, pero suertudos desgraciados que no tienen que pensar mucho en su nombre de villano. Lo único que tiene que hacer es encontrar un título que enaltezca su ya naturalmente malvado nombre. Por ejemplo, puede conseguirse un doctorado (en lo que sea, realmente no importa), volverse un conde, un lord, un general o cualquier otro nombramiento que haga su nombre doblemente atemorizante.

También hay quienes aplican esta misma técnica, aunque no tengan un nombre tan imponente, por ejemplo: Flug.

2. DEJÁRSELO A LA PRENSA. Si es un maldito flojo con falta de creatividad, entonces puede dejar que los medios se encarguen de su nombre. Después de cometer un crimen enorme, es muy probable que la prensa cubra la nota y a menos que usted grite su nombre anunciándose de manera elocuente, le aseguramos que los mismos periodistas le asignarán uno. La ventaja de esto es que es muy probable que por su pesimismo natural, elijan un nombre lúgubre y retorcido que muchas veces le quede como guantelete al puño. De este modo obtendrá un nombre atemorizante ante el público y publicidad gratis.

3. ASIGNARSE A SÍ MISMO UN APODO DE SU GUSTO. Esto es similar a utilizar un nombre de usuario en alguna red social. Corre el riesgo de que este apodo no lo pueda cambiar debido a que todo mundo se lo grabe en su cabezota y se les quede tatuado en la memoria permanentemente más rápido que la tabla del 0. Así que si tiene pésimo gusto y se puso un apodo que pueda no gustarle a la larga, seguramente se arrepentirá de utilizarlo y le garantizamos que tendrá que hacer un plan para borrarle la memoria a todo el mundo antes de que los héroes, medios o civiles lo dejen olvidarlo.

Así que más le vale dedicarle el tiempo que merece a elegir su nombre. Ponerse creativo y elegir sabiamente o en caso de que la creatividad no sea lo suyo, siempre puede "persuadir" a algún diseñador, escritor, director de cine, o algún otro personaje con creatividad para que le dé sugerencias de un nombre decente. Y por persuadir nos referimos a raptarlo y obligarlo a que le haga un nombre que supere todas sus expectativas o de

lo contrario usted le apodará "almuerzo de los tiburones" que nadan en el tanque sobre el cual estará suspendido.

4. QUE SU HEROICO RIVAL/VÍCTIMAS/CIVILES LE PONGAN UN APODO. Deje que la gente le invente un apodo. Esto muchas veces tiende a pasar de cualquier manera, sobre todo, si el héroe al que se enfrenta es del tipo burlón parlanchín que no se calla la boca. Si su vestimenta es adecuada y sus poderes refuerzan su apariencia, entonces es muy probable que lo nombren de acuerdo con cómo luzca. (Por eso mismo explicamos cómo vestirse apropiadamente en el siguiente capítulo). Sin embargo, usted corre el riesgo de que su apodo villanesco sea una burla por parte de sus enemigos heroicos sin importar la magnitud de sus poderes. Por ejemplo, si lanza rayos eléctricos capaces de dejar una ciudad completamente a oscuras entonces es muy probable que su héroe reduzca toda esa electrificante grandeza llamándolo simplemente "Chispitas".

5. ANDAR SIN NOMBRE. Hay algo aterrador en los villanos que no tienen identidad ni información acerca de su origen. Estos villanos por lo general suelen ser siniestras siluetas de la villanía, agentes anónimos de la maldad, enigmáticos enemigos de la justicia... PEEEEEERO el miedo humano a lo desconocido hará que le asignen un apodo (o muchos) de todos modos. Y ¿cómo culparlos? Se tienen que referir a usted de algún modo, ¿se imagina lo confuso que sería el no identificarlo con alguna palabra? Imagínese a la gente intentando describir sus atrocidades sin un nombre para reconocerlo. En especial a los héroes, quienes todos sabemos no son muy brillantes ni elocuentes. Así que si toma esta opción, es muy seguro que de todos modos le asignen un apodo para identificarlo. AUUUNQUE, si a usted le vale un pepino el nombre, lo que opinen los demás y solo está en este negocio por la diversión que le provoca el causar el caos, entonces esta puede ser la mejor opción para usted.

A continuación, testimonios de cómo algunos villanos profesionales obtuvieron su terrorífico nombre:

MOTHER POLTERGEIST

"Así es como me conocen los mortales del pueblo desde que... ya sabes, morí, ja, ja. Incluso me hicieron una canción muy tierna que dice algo así:

Toc, toc, toca la puerta,
Mother Poltergeist se despierta.
Corre, corre, te puede adoptar
y como fantasma te vas a quedar.

Es pegajosa, ¿no crees...? No me desagrada, es decir, no están equivocados.
Después de morir, me convertí en un *poltergeist* y soy la madre de mis pequeños, así que creo que me queda muy bien".

CARA DE TELA

[No nos dijo nada, solamente respiró de manera extraña, pero suponemos que tiene que ver con que lleva un saco de tela en la cabeza].

YUKI-ONNA

"Mi verdadero nombre es Samuii. Los lugareños me llaman Yuki-Onna, significa 'mujer de nieve'. Los operativos de P. E. A. C. E. me pusieron el nombre Frostbite, porque si uno de mis lobos de hielo te muerde, te congelará hasta el hueso...".

HUMIKO

"Solo es mi nombre. N-no es como que no pudiera hacerme uno, ¡soy muy creativa! Además, ¡¿a ti qué te importa?!".

KING CASSINO

"Mi negocio son los juegos, las apuestas y los casinos. Y yo soy EL REY de este negocio, ¿entiendes...?".

DR. FLUG

"Ah, sí, los apodos de villano. Solía tener uno... No me molestaba, creo que era muy adecuado para mis habilidades. Pero la verdad, siempre he preferido presentarme con mi apellido tan bonito y pechocho".

DARK PHANTOM JR

"¡El título Dark Phantom es un nombre de villano heredado de generación en generación en el clan Phantom! A mí me lo heredó mi padre, a quien se lo heredó su padre, a quien se lo heredó su padre, a quien se lo heredó su padre, a quien se lo heredó su padre, a quien se lo... ¡AUCH! Okey, okey...

Con el nombre también se obtiene el control de la familia Phantom de Genae. ¡La familia mafiosa más poderosa de los mares! ¿Qué? ¿Que quién soy? ¡Te estoy diciendo que soy el GRAN DARK PHANTOM! ¿Escuchaste eso, Ghoul? ¡No sabe que soy el gran Dark Phantom!

¿Qué? ¿Cómo que mi papá dijo que no usara ese título hasta que probara ser digno de llevarlo? ¿Cómo que no repita lo que dices en voz alta? ¡No me regañes! ¡Creí que eras mi secuaz! ¡Ya no me critiques, me lastimas!".

SILVER SILK

"En mis tiempos, cuando solía robar grandes bancos, museos y mansiones sin que se me cansaran las rodillas, solían llamarme Silver Silk por el color plateado de mi sedoso cabello. Es lo último que veían los lerdos policías mientras me les escapaba por los tejados con el botín. ¡Jio, jio, jio!".

Si aun con estos malignos y magníficos tips su creatividad cerebral no le da para obtener un nombre y prefiere que alguien se lo dé ya hecho (como todo en su vida), maldito holgazán haragán y blanquillón, en ese caso puede utilizar nuestro...

SISTEMA CIENTÍFICAMENTE SOFISTICADO PARA GENERACIÓN DE NOMBRES MALVADOS

de Black Hat Organization

Este complicado y sofisticado sistema le permitirá asignarse un nombre en cuestión de minutos. Ha sido creado científicamente por nuestra área científica malvada con un método comprobado y diseñado específica y cuidadosamente para que zánganos como usted puedan generar un nombre de villano basado en datos comprobables, fidedignos y concretos, a través de evidencia certera con exactitud y precisión.

Para utilizarlo solamente siga los pasos que se le indican. Proporcione los datos que se le piden y deje al sofisticado sistema hacer el resto. Verá que le asignará un nombre de villano en menos de lo que puede lanzar su satélite de destrucción masiva en órbita.

Elija una combinación de dos o más opciones de estas columnas (podría elegir solo una, pero ¿qué chiste tiene?) para obtener un nombre de villano.

1.- Elija la opción que corresponde al último dígito de su edad:

- 1 - El Primogénito
- 2 - El Sangriento
- 3 - El Oscuro
- 4 - El Roñoso
- 5 - El Loco
- 6 - El Diabólico
- 7 - El Venenoso
- 8 - El Brutal
- 9 - El Gran
- 0 - El Antiguo
- Perdí la cuenta - El Olvidadizo

2.- Elija la opción de acuerdo al mes de su nacimiento:

- Enero - De Dos Caras
- Febrero - Purificador /Purificadora
- Marzo - Bélico/Bélica
- Abril - Sonriente
- Mayo - Máximo/Máxima
- Junio - Puberto/Puberta
- Julio - Conquistador /Conquistadora
- Agosto - Tirano/Tirana
- Septiembre - Acusador /Acusadora

1.- Elija un título a adquirir (se añadirá a su carrito de compras de Black Hat Organization):

- Doctor/Doctora
- General
- Comandante
- Profesor/Profesora
- Barón/Baronesa
- Almirante
- Juez/Jueza
- Maestro/Maestra
- Conde/Condesa
- Lord/Lady
- Rey/Reina
- Emperador/Emperatriz

2.- Elija su animal favorito y escríbalo a continuación:

_____

_____

3.- En caso de ser una mutación o querer recalcar su especie porque su apariencia es sumamente confusa o

1.- En caso de ser una criatura, críptido, androide, humano u otro tipo de entidad específica que quiera mencionar, escriba su especie aquí:

_____

2.- Escriba su apellido:

_____

3.- En caso de tener alguna habilidad especial, elija la opción que mejor la describa o que se acerque más a sus habilidades:

- De fuego
- Corrosivo/Corrosiva
- Mortífero/Mortífera
- Congelador/Congeladora
- Airoso/Airosa
- Acuático/Acuática
- Aéreo/Aérea
- Mecánico/Mecánica
- Sombrío/Sombría
- Arenoso/Arenosa
- Bueno para nada /Buena para nada

- Octubre - Aterrador /Aterradora
- Noviembre - Congelado /Congelada
- Diciembre - Titiritero /Titiritera

3.- Elija la opción correspondiente de acuerdo con su color favorito:

- Rojo - Azulado/Azulada
- Azul - Rosado/Rosada
- Verde - Negro/Negra
- Amarillo - Marrón
- Naranja - Pálido/Pálida
- Morado - Grisáceo /Grisácea
- Café - Ocre
- Rosa - Naranja
- Blanco - Violeta
- Gris - Carmesí
- Negro - Verde

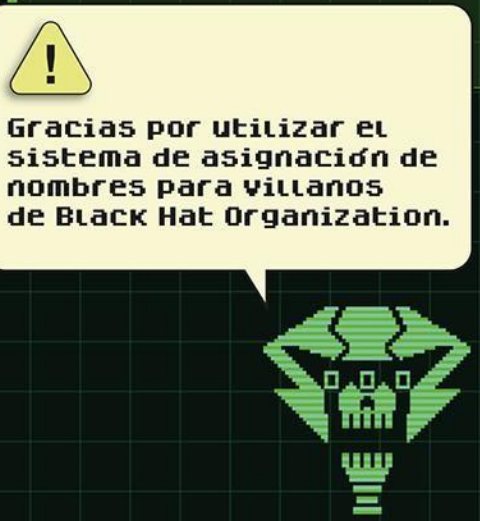
El costo de generar un nombre es de $8000 *hat-coins*. Al generar el nombre, se le cobrará la utilización del sistema a su cuenta. En caso de no tener una, comenzará a generar una deuda con nosotros, la cual puede ser recuperada por la Organización en un futuro en el momento que queramos y por completa y aterradora sorpresa (para usted, nosotros sí vamos a saber cuándo va a pasar).

sus habilidades lo han despojado de su humanidad, elija una de las siguientes:

- Hombre/Man
- Mujer/Woman
- Cyborg
- Mutante
- Robótico/Robótica
- Otro, especifique:

_____

_____



- Venenoso (otra vez) /Venenosa
- Implacable
- Imparable
- Tornado
- Tornado II: Eléctrico Invertebrado
- Tornado III: La Venganza
- Vengativo/Vengativa
- Regenerador /Regeneradora
- No-muerto/No-muerta
- No-vivo/No-viva
- Fantasmal

Escriba su resultado aquí:

_____

Ahora que su esencia ha sido impregnada como perfume barato en su psique, es momento de trabajar en aquello que se quedará grabado en las pupilas de sus enemigos tan pronto pongan la vista en usted.

Prepárese para lucir...

CAPÍTULO III

EL ATERRADOR ASPECTO

Imagínese esto: su plan maligno está en marcha. El banco mun
que quiere robar millones de lingotes de oro está siendo custo
por sus secuaces, quienes hacen un enorme boquete en la en
principal, a pesar de que esta cuenta con un par de puertas co
tamente funcionales. Ahí... de entre el humo del escombro, USTED e
escena, revelándose ante los agentes bancarios quienes tiemblan de
co. De pronto, quien será su heroico rival a partir de ese momento ap
voltea a mirarlo dramáticamente. Se miran por un momento y su hé
que trae puesta una sudadera bombacha, shorts y unos viles tenis
me refiero a viles en sentido malvado, me refiero a viles y vulgares).

¿Sabe que pasaría ahí? ¡Arruinaría el momento! La relación que podrían haber tenido ese héroe y usted quedaría completamente aniquilada por su ridículo y simplón aspecto. Aquel héroe pudo haber perdido control de su esfínter al momento de encontrarse con un terrorífico villano cuyo atuendo infringiera un sentido de alerta y preocupación en el héroe. Algo que le haga decir: "¡Demonios!, ¿por qué no pudo ser solo un maleante cualquiera? ¡Este tipo parece que puede partirme la cara!". (Créanos, a los héroes les encanta). Pero en vez de eso lo identificará como el "simplón que intentó robar el banco mundial". Después de esa primera impresión tan patética, más le vale ser el maldito hijo de Armageddon para que derrote al héroe de una manera sádica y total. De lo contrario, será el hazmerreír, no solo en la comunidad heroica sino en entre la convivialidad villanesca.

Esta pequeña anécdota imaginaria nos enseña qué es lo primero que sus secuaces, civiles, víctimas y héroes notarán de usted: SU APARIENCIA.

Y como dijo una vez un azul y traicionero exvillano: "La presentación lo es todo".

Por eso hemos dedicado un capítulo completo a la apariencia que puede portar como villano en este negocio. A continuación, le presentaremos varios ejemplos de famosos atuendos, comunes pero icónicos de diferentes tipos de villanos en la industria. Desde sádicos inadaptados sociales, hasta caballeros oscuros de armaduras oxidadas. Écheles un vistazo a estos malévolos estilos y descubra cuál se asemeja más a su estilo.

VÍSTASE COMO EL SEÑOR OSCURO QUE QUIERE SER, NO COMO EL MALANDRÍN QUE ES.

ESTILO EL *ACORAZADO*

- Una de las ventajas de las armaduras es que puede tener un físico frágil e hipocondriaco con piernas de popote y brazos de espagueti y nadie lo notará. Aunque le aconsejo tener buen físico, de lo contrario probablemente no podrá ni levantar el peso de la armadura.

- Este estilo nunca pasa de moda y combina bien con todo, incluso con capas y faldas tono verde lima.

- Casco para protección completa y para que pueda practicar deportes extremos.

- Sugerimos que sea algo fácil de quitar. Cuando quiera ir al baño, lo agradecerá, sobre todo cuando haya una urgencia.

- Tiene mejores propiedades defensivas que la mayoría de los atuendos en este capítulo.

- Puede estar equipada con un sistema de soporte vital, le sorprendería cuántos villanos dependen de su armadura para vivir bien.

- Las armaduras son tan efectivas que incluso podría transferir su alma a esta, convirtiéndolo en una armadura viviente.

- Protege y resalta los glúteos.

- Se ve increíble y amenazante.

- Combina muy bien con la joyería, en especial si está maldita o posee algún atributo tan mágico como maligno e increíblemente poderoso.

ESTILO MAESTRO DE LAS ARTES OSCURAS

- Túnica larga. Ominosa. De preferencia de materiales finos e idealmente tiene una capucha capaz de cubrir medio rostro.

  - Debe ser consciente que al cubrir la mitad de su rostro usted no podrá ver nada más que el suelo, pero si se verá sombrío y atemorizante.

- En caso de no tener una capucha, es recomendable elegir algún adorno para la cabeza que no desentone con el resto del conjunto.

- Si su túnica cubre hasta los pies, sugerimos calzado cómodo: pantuflas hechas de animalito suave silvestre, tenis deportivos o ir descalzo, etcétera. Nadie verá sus pezuñas y podrá infligir terror con comodidad.

- Cetro o bastón con el cual canalizar sus poderes malvados (en caso de no tenerlos naturalmente) o simplemente para poder caminar, porque ya está grande y le truenan las rodillas.

- Bata o toga más corta debajo, incluso podría tratar con vendas. Esto ayuda mucho cuando hace calor para ventilarse los innombrables.

- Puede mezclar este atuendo con algunos elementos de la armadura, si sabe que puede entrar en una pelea cuerpo a cuerpo. Es maestro de algún arte marcial prohibido y mortal o quiere dar la impresión de que se sabe defender. Aunque no sea cierto.

- Amuletos malvados o esos sacos de tela que cuelgan en el cinturón, por si los necesita para sus hechizos malvados o para transportar sus especias malvadas que después vende en los callejones lúgubres de mala muerte.

- En caso de vivir en una enorme y ominosa torre maligna y que no tenga la habilidad de teletransportación, levitación, súbditos que le carguen o elevador, entonces sugerimos que el largo de la túnica llegue hasta las rodillas o no arrastre en el suelo. Esto, a menos de que quiera estar cayendo por sus escaleras de caracol durante 15 minutos como un idiota.

ESTILO CONDENADO CORPORATIVO

- Traje elegante de dos o tres piezas sin arrugas y pulcro para dar a entender que su presencia significa negocios.
- Expresión seria que demuestra su odio a la humanidad.
- Corbata o moño que le apriete el gaznate.
- Sombrero negro en caso de pertenecer a la Organización Black Hat.
- Cabello bien peinado, corto, de preferencia calvo.

- Mentalidad de megalodón.
- Reloj de bolsillo porque el tiempo es dinero.
- Dinero, *money*, pasta, billullo: aprende algo sobre el dinero.
- Cuidado con la combinación de ropa, si combina erróneamente o añade alguna prenda casual como sudadera o gorro de frío, corre el riesgo de perder el porte de un frío corporativo. En vez de eso, lo hará parecer un hípster inaguantable.
- Zapatos elegantes, boleados, pulcros y relucientes para que sus súbditos vean su cara de desesperación reflejada en ellos al besarlos.

ESTILO FRESCO

- Nada arriba. Esto lo hará lucir su sensual y atemorizante pelaje, escamas, musculatura bestial o cualquier otro atributo que satisfaga su exhibicionismo y alimente a aquellos individuos atraídos por las bestias antropomórficas.

- Un bonito collar de metal oxidado o alambre de púas.

- Solo un par de pantalones, rasgados y rotos. Si es una bestia completa, monstruo, entidad amorfa; se considera muy osado, o es un degenerado atrevido sin vergüenza moral, entonces podría incluso no utilizar pantalones.

- Zapatos opcionales, digo ya está mostrando medio cuerpo no creo que los zapatos importen.

- Tal vez algo en las muñecas, como estoperoles, esposas rotas o cadenas que hagan juego con su collar.

- Una variante de este atuendo puede ser utilizar una prenda arriba (como playera/suéter de algún color, traje de marinero, chaleco, etcétera.) y nada abajo, demostrando que no solamente es un degenerado, sino que también disfruta de serlo.

×

ESTILO GENIO MALVADO

• Goggles (que no sean de natación), a falta de estos puede utilizar lentes oscuros o nada en absoluto, pero los demás podrían ver sus ojos cuando llore.

Tip. Si utiliza lentes con graduación alta, no olvide añadir aumento en sus goggles. De otro modo sus enemigos heroicos se burlarán de usted diciéndole "cegatón" y otras palabras hirientes mientras le observan chocar contra las paredes hasta quedar inconsciente porque no ve un ca… cahuate.

• Algún componente mecánico o bioorgánico (opcional) puede facilitar mucho sus actividades diarias y peleas con héroes. Incluso pueden ser buenos asistentes de laboratorio.

• Bata de laboratorio, asegúrese de utilizarla en todo momento. No solo esparcirá patógenos contaminantes por todos lados (lo cual es muy malvado) sino que será un recordatorio de su estatus científico a todo aquel que lo mire. ¿De qué otro modo sabrán que es un científico? Es más, el título de su doctorado vale tres cacahuates, si no utiliza su bata en todos lados es como si no lo tuviera. Incluso si se convierte en un monstruo reptiliano humanoide, debe utilizarla siempre.

De hecho, ¿sabe qué? Olvide los otros puntos, para este estilo en particular solo necesita la bata.

• Guantes de laboratorio negros. (Si no encuentra una buena alternativa pueden ser guantes de látex para limpieza y uso doméstico).

ESTILO REVERSO Y RUIN

- Básicamente copie el traje de su archienemigo o némesis más odiado, cámbiele los colores y descaradamente diga que es su diseño original 100% real no fake. Créame, muchos villanos, e incluso entre los mismos héroes, han estado haciendo esto durante décadas.

Tip: Para verse aún más descarado, puede incluso copiar el nombre de su oponente y agregarle un "Reverse", "Nega", "Anti" al principio. También puede hacer un nombre extremadamente similar, por ejemplo, si su enemigo se llama Slade A. K. A. Golpe Mortal, usted puede llamarse Wade A. K. A. Piscina Mortal. O podría hacer un nombre similar y que rime con el de su rival, por ejemplo: El Valiente-Dr. Miente, Twin Shadow-Grim Shadow, Flug-Flex, Capitán Victoria-Barón Escoria, entre otros.

- Para llevar esta técnica del impostor aún más allá y explotar todo el potencial que robarle la identidad a su heroico enemigo puede brindarle, revise el capítulo con la técnica de los cambia-pieles en la página 223

CAPITÁN CLIMA

CAPITÁN ANTICLIMÁTICO

ESTILO SLASHER

• Lleva una máscara sobre la cabeza, puede utilizar de cualquier tipo: alguna de plástico o látex, de *hockey*, una cara ajena, ¡incluso un viejo saco de tela! El punto es que se vea gastada (de preferencia de años), sucia y tenga orificios para que pueda ver y no choque con las paredes. (Recuerde que quiere parecer amenazante, no estúpido).

• La máscara es para esconder su asquerosamente horrible o anticlimáticamente hermoso rostro.

• Una vestimenta vieja y rota como un overol antiguo, traje de carnicero, túnica negra, un poncho, suéter a rayas o algún traje destartalado. No necesariamente tiene que ser suyo. Siempre puede ser su "primer recuerdo" de su nueva profesión.

Tip: Para no parecer un vagabundo, puede decorarlo con manchas de cátsup (guiño, guiño, guiñito) o algún otro tipo de vestigio ajeno.

• Recomendamos un cuerpo y complexión física capaz de aguantar acaloradas y prolongadas persecuciones o también uno corpulento, robusto y pesado con alguna habilidad sobrenatural que permita aguantar explosiones, fuego, caídas y heridas letalmente graves o incompatibles con la vida.

• Sobacos rociados con desodorante Mean Scent: Fetid-less de B. H. Org. Este olor funciona para que, a pesar de estar parado a metros de distancia de sus objetivos, estos no detecten su olor a podredumbre, sudor y diferentes tipos de fluidos corporales propios y de terceros, que de cualquier otro modo olerían a kilómetros de distancia.

• Tenemos descuentos en objetos punzantes en la tienda de Black Hat Organization, en la sección de herramientas de trabajo y artículos para el hogar.

• Uñas sucias.

• Botas. Estas deben ser resistentes, pero sobre todo cómodas, ya que cuando no esté corriendo, estará parado de manera incómoda por largos plazos de tiempo viendo a su objetivo como el degenerado que es usted.

ESTILO SINIESTRO SPANDEX CLÁSICO

- Sirve para "marcar" sus atributos o sus miserias.

- Estuvo muy de moda en los sesenta y setenta.

- Casco, antifaz o algún artículo para la cabeza.

- Puede ser el traje completo o cubrir hasta la entrepierna.

- Capa para entradas y salidas dramáticas en momentos cruciales de la batalla. (Además se ve extremadamente cool en los villanos cuando caminan y atrae chicas).

- Por lo general, con combinaciones de colores muy limitadas y tonos que lastimen la vista.

- Calzones de fuera.

- Botas largas o cortas.

ESTILO UFANERO UNIFORMADO

- Uniforme que represente a su asociación malvada, banda criminal malvada, facción militarizada malvada, club clandestino malvado o grupo de niñas exploradoras… malvadas.

- Casco, gorra o banda, también con un símbolo de su grupito de maleantes.

- Símbolo o letra gigante de la asociación o banda que represente en el pecho o en un patrón que cubra al menos 30 % del atuendo.

- Puede decorar su atuendo con condecoraciones y medallas otorgadas a usted por usted mismo.

- Sea cual sea el diseño de su uniforme, asegúrese de hacerlo cómodo en la entrepierna.

- Es aconsejable que sus tropas y secuaces utilicen un traje muy similar al suyo, pero menos impactante para que no le roben atención.

ESTILO CALAMITOSO CASUAL

- Ropa de civil cualquiera.
- Sudadera con capucha para crímenes menores.
- Lentes oscuros, máscara barata o antifaz improvisado para cubrir su identidad.
- Guantes de gimnasio o deportes para que "no se le lastimen sus manitas".
- Su arma, en caso de que utilice una.
- Tenis o zapatos cualquiera.
- Este outfit por lo general es utilizado por villanos y criminales menores con nada de presupuesto y una creatividad moderada.

ACCESORIOS PARA UNA COMBINACIÓN LETAL

BHO'S: CAPA SÚPER X.
(NO TIENE BUENOS STATS, PERO OYE, QUÉ ¡"COOL"!)

CAPA
Se ve increíble al caminar, es dramática, atrae a las chicas.

BASTÓN/CETRO
En especial si tiene un poder sobrenatural o es una espada escondida.

CASCOS Y MÁSCARAS
Son perfectos para ocultar la identidad y bostezar durante conversaciones aburridas sin que nadie lo note. Además, pueden ayudar a distorsionar su voz para que no escuchen su voz de silbato y pueden ayudarlo a mantener el anonimato.

BHO'S: AMULETO DE GÜHLAR, EL IRASCIBLE.
(ADVERTENCIA: PUEDE O NO CONTENER TRAZAS DE GÜHLAR, EL IRASCIBLE; NO RECOMENDABLE EN NIÑOS)

ARMAMENTO
En especial si no sabe nada sobre combate cuerpo a cuerpo.

×

AMULETOS MALDITOS
De oro y de muchísimos años con maldiciones que le otorguen poderes mortíferos hasta para usted. Incluso si no los tienen se ven fabulosos.

UNA MASCOTA

Puede ser un gato doméstico, un reptil, alguna criatura alienígena, un loro que pueda hablar, algún monstruo de bolsillo similar a un gato y que también pueda hablar, un tigre, cocodrilo o algún otro espécimen amenazante. Solo asegúrese de que esté domesticado; de lo contrario, en vez de servirle para intimidar, lo servirá a usted, pero de plato fuerte.

SU "CARTA" DE PRESENTACIÓN

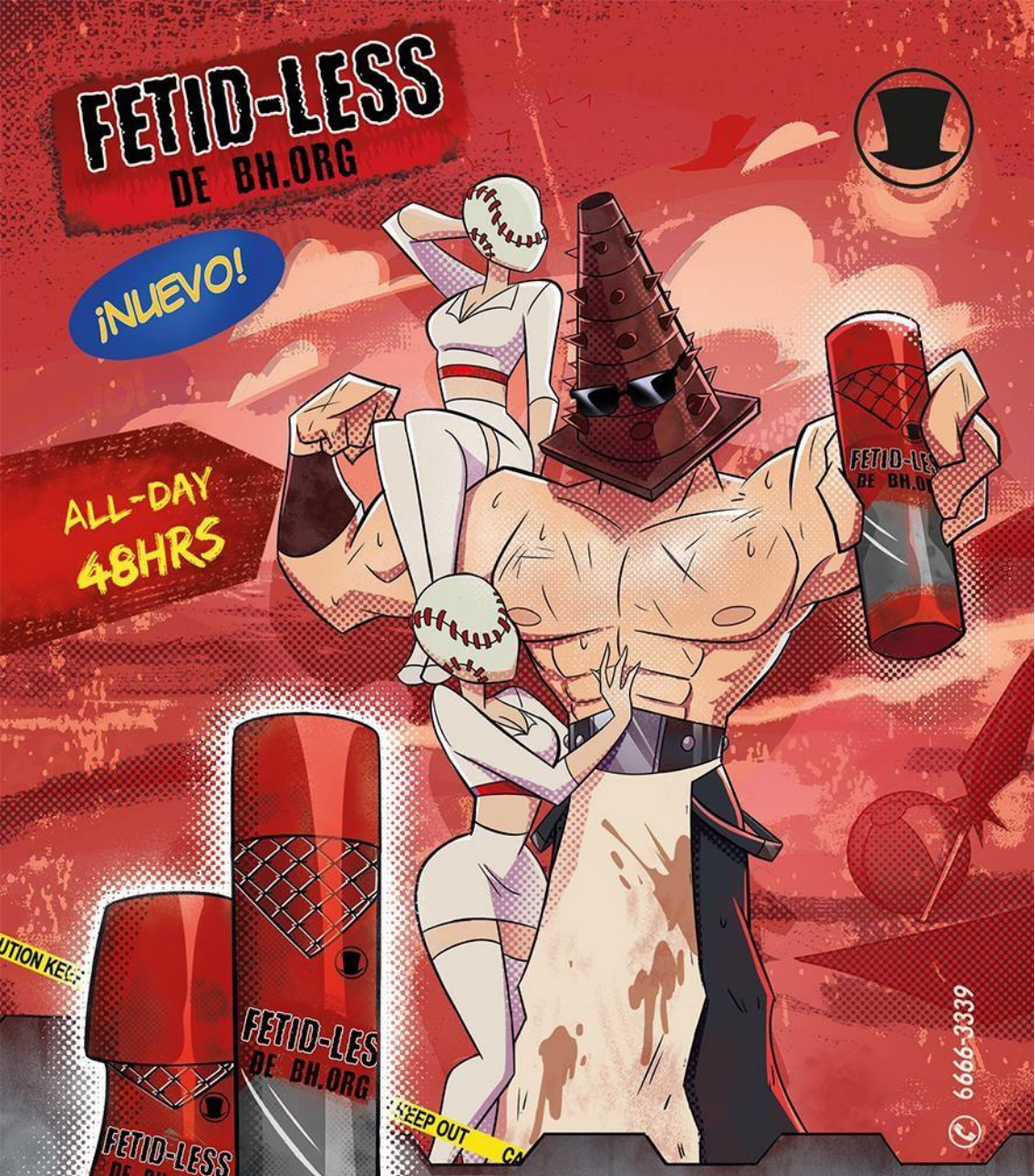
Puede ser una carta literalmente, una rosa o algo poético y dramático que solo entienda usted y sus enemigos heroicos y que pueda dejarlo en las escenas de sus crímenes. Algo así como una provocación a su héroe o una firma artística de su trabajo, pomposo presumido.

- Recomendamos tener de dos a tres mudas del mismo atuendo en su armario, (con excepción de los estilos Slasher y Fresco). Nunca sabe si en una batalla se romperá, prenderá en llamas o en un descuido al comer mole le caiga una mancha que amerite uno nuevo. Debe verse presentable siempre. Sabemos que esto no es un accesorio, pero es importante decirlo. No se atreva a corregirnos o terminará como el otro chamaquito del libro del jefecito.

¿Listo? Apuesto a que debe lucir fabuloso... o patético. También es una posibilidad y francamente no me sorprendería.

Ahora que sus motivos están memorizados; su nombre, nefastamente nombrado y su apariencia está aguardando en su armario es momento de descubrir y perfeccionar...

¡YA NO SE ENCOGE AL LAVAR!
¡PROMOCIÓN!
COMPRE Y LLEVE GRATIS UNA FLAUTA (SUENA HORRIBLE)
LUCE COMO BLACK HAT
(¡YA QUISIERAS!)
ARMADURA PARA VILLANOS
LEOPARDO
MAR
DESIERTO
SELVA
FIESTA
NOCHE
10% DESCUENTO
*PIEZAS SE VENDEN POR SEPARADO
QUITA YA ESA MALA HIERBA DE TUS PLANES
BHO'S MOTOSIERRA OXIDADA
(ARTICULO SEMINUEVO)
25% DESCUENTO
*ÓXIDO SE VENDE POR SEPARADO



PREGUNTAS FRECUENTES:

¿Y SI HE PERDIDO MI OLOR A ASESINO?
ESO NO EXISTE, BABOSO.

¿CUBRE POR COMPLETO MI OLOR CORPORAL?
NO SÓLO CUBRE EL OLOR A SUDOR SINO TAMBIÉN EL OLOR A SANGRE, CLOACA, CARNE, HUEVO PODRIDO, TRIPAS, ETC.

¿Y SI QUIERO OLER A MALDAD PURA?
NI QUE FUERAS BLACK HAT, SOPENCO.

VENTAJAS DE ADQUIRIR EL PRODUCTO:

- CUBRE POR COMPLETO AROMAS QUE PUEDAN DELATAR TU CERCANIA
- ALEJA A LAS MOSCAS QUE NO TE DEJAN DE SEGUIR Y QUE REVELAN TU LOCACIÓN.
- TE MANTIENE FRESCO PARA NO SUDAR DURANTE PERSECUCIONES LARGAS.

DESVENTAJAS DE ADQUIRIR EL PRODUCTO:

- TE MATA EL SENTIDO DEL OLFATO, YA NO PODRÁS DISTINGUIR OLORES, PERO NO NECESITAS BUEN OLFATO PARA SER UN GRAN VILLANO.
- PUEDE INCREMENTAR COMPORTAMIENTOS EGOCENTRISTAS Y NARCISISTAS.
- EN CONTACTO CON EL SOL GENERA UNAS MANCHAS NEGRAS EN LA PIEL Y PODRÍAS LUCIR COMO VACA O DÁLMATA.

CAPÍTULO IV

SUS HOSTILES HABILIDADES Y SU AMENAZANTE ARSENAL

SUPERPODERES

(Aquellas habilidades que ponen el "súper" en supervillano)

¡Nada le facilitará más para adquirir poder que un superpoder! Ya sabe, esas habilidades que nos hacen únicos y que marcaron su vida de manera conveniente o terriblemente dolorosa.

Los superpoderes y habilidades especiales son tan importantes que muchos villanos deciden adquirirlos a través de todo tipo de métodos. Son de gran utilidad y le facilitarán muchos aspectos de su vida, desde abrir frascos de pepinillos hasta partirle la cara a su superheroico rival (o al menos defenderse de este). ¡Con un superpoder podrá pasar de ser un villano escuálido y mediocre a un villano escuálido y mediocre que lanza rayos mortales por los ojos!

Hacer una lista de todos los poderes existentes sería muy tedioso como para escribirlos en este capítulo y la verdad no tengo la paciencia, las crayolas, ni las ganas de hacerlo. Así que aquí encontrará un listado de categorías de superpoderes más comunes entre los supervillanos y algunos ejemplos. Si no encuentra su poder en este listado no se queje conmigo, solo soy un empleado. Así que elija una categoría o váyase al diablo.

PODERES ELEMENTALES

En esta categoría ingresan todos aquellos villanos con la superhabilidad de controlar algún elemento. Aquellos afortunados pueden no solo controlar, sino también materializar el elemento a voluntad. Pero tal vez su caso sea más desafortunado y pertenezca al grupo de desgraciados que se han transformado de pies a cabeza en su elemento. Quizás ahora viva cubierto de fuego, hecho de arena, arcilla o cualquier otro material inconveniente que lo obligue a utilizar un traje especial para poder llevar una vida lo más normal posible e interactuar con su entorno sin quemarlo todo a su alrededor, sin derretirse lentamente o sin quemarse mientras se derrite lentamente. No se preocupe, cualquiera se haría malvado si le ocurriera esto.

Algunos ejemplos de este tipo de poderes son:

- Fuego-control.
- Agua-control.
- Tierra-control.
- Aire-control.
- Metal-control.
- Eléctrico (nos referimos a ser, lanzar o controlar la electricidad, no a la profesión).
- Tormentas y clima.
- Lava-control (refiriéndonos a la magma volcánica o sus variaciones. No confundir con lava control que se refiere al superpoder de lavar la ropa sucia u otros métodos de limpieza).
- Hielo-control.
- Arena-control.
- Otro, especifique: _____ _____

¿Cómo aprovechar este poder al máximo?

- Perfeccione sus poderes hasta que sea capaz de crear una enorme inundación, terremoto, incendio o cualquier otro altercado natural que pueda utilizar como una distracción que mantenga ocupada a la mayoría de las autoridades. Todo esto con el fin de que la ciudad quede desprotegida para que robe lo que quiera o se infiltre en el capitolio y tome control de esta.
- En caso de que tenga poderes eléctricos, podría establecer su propia compañía de luz y dar precios exageradamente caros. Utilizando su poder para quemar las instalaciones y servicios de la competencia hasta que haya logrado un monopolio y toda la ciudad dependa de usted para tener servicios eléctricos. La sociedad de hoy colapsaría sin electricidad, así que le aseguramos que los habitantes pagarán y harán lo que sea para satisfacer todas las exigencias de su avariciosa "misericordia" y les regrese la luz para que puedan regresar a su rutina de desperdiciar tiempo de su vida en videos de gatos o de personas bailando de maneras que les obligan a abandonar toda su dignidad.
- Si es una persona capaz de convertirse en arena, barro o cualquier otro material que le permita transformarse en algo con lo que pueda camuflarse en el ambiente puede utilizar este poder para adquirir la forma de un lugar común y de preferencia vacacional o turístico donde haya tráfico de peatones pelmazos, como una playa, un parque, etcétera. Después de que los incautos se relajen y reposen, sentados, acostados o recargados en lo que no saben que es usted, puede robar sus pertenencias para después venderlas.
- Con entrenamiento y dedicación estos poderes son capaces de transformarlo en una amenaza tan grande que P. E. A. C. E. probablemente necesite una alianza de héroes o un miembro de la liga de oro para enfrentarlo. Ya que lidiar con usted sería como lidiar con la naturaleza misma.

¿Qué evitar con este tipo de poderes?

- Si es una persona hecha completamente de fuego, evite tener batallas con su superhéroe cerca de gasolinerías o pipas de gas.
- Si está hecho de arena, procure alejarse de superhéroes que tengan poderes relacionados al agua, lugares cercanos al agua o gatos.
- Si posee poderes eléctricos, debe estar atento de no ser capturado por el gobierno para no ser utilizado como una pila humana.
- Si es un villano cuyo cuerpo está hecho parcial o por completo de agua, tal vez los microplásticos sean un problema.
- Es probable que ciertas acciones cotidianas como ir al sanitario sean un poco difíciles si su cuerpo está hecho de fuego, agua o algún otro material que no sea amable con el papel higiénico.

PODERES SUPERCORPORALES

Estos son cualquier poder que haga que sus habilidades humanas comunes (en caso de que haya sido un humano) sean mejoradas, perfeccionadas y hostilizadas potencialmente como resultado de mutación, maldición, genética, creación (en caso de que sea manufacturado) o algún otro método o sustancia ilegal.

Aquí tiene algunos de los más comunes:

- Superfuerza sobrehumana o sobrenatural.
- Superresistencia sobrehumana o sobrenatural.
- Supervelocidad sobrehumana o sobrenatural.
- Superdurabilidad sobrehumana o sobrenatural.
- Estiramiento corporal o cuerpo de goma o algún otro material gelatinoso.
- Regeneración.
- Gigantismo y enanismo controlado (o sea hacerse gigante o de tamaño hormiga).
- Cuerpo de piedra o algún otro material.
- Poder gamma-esteroídico-mastodóntico-hercúleo de incremento de músculos y masa corporal.
- Sentidos mejorados.
- Mejoramientos corporales: Injertos o reemplazos cibernéticos internos o externos.
- Multiplicación o generación de extremidades humanas o no humanas.
- Todas las anteriores.
- Otra, especifique: _____

¿Cómo aprovechar este poder al máximo?

- Si no le funciona la superfuerza para la profesión de villanía, siempre puede implementarla en la profesión de albañilería.
- Fingir ser un corredor profesional "sin poderes" y ganar todas las carreras.

Al menos hasta que la Asociación Internacional de Federaciones

de Atletismo permita que seres con superpoderes compitan de manera profesional y sea legal humillar públicamente a aquellos que no los tienen.

- Si puede incrementar su tamaño recuerde que en lugar de robar un banco puede robar EL banco completo.
- Si posee habilidades de regeneración, cada que lo atrape algún superhéroe podría hacer lo que muchos reptiles y desprenderse de una de sus extremidades para escapar. (Le garantizamos que su héroe lo dejará escapar debido al *shock* y al asco de ver cómo se despoja del brazo que está sujetando).

¿Qué evitar con este tipo de poderes?

- Si posee la superfuerza, deberá medir sus movimientos para no romper casi todo lo que toque. Si no mide su fuerza, con gestos comunes como un abrazo o una palmada muy probablemente podría romperle la madre a alguien, literal. Y no quiere despojar a alguien de su progenitora o podría crear a un superhéroe que atormente a los criminales vestido de un roedor volador.
- Si es de un material parecido a la goma o gelatina y debe visitar lugares de clima frío, más le vale llevarse un suéter.

- Si posee poderes para incrementar de dimensión colosalmente o disminuir a un tamaño diminuto es importante que su traje cuente con la capacidad de incrementar y disminuir su tamaño como usted. De lo contrario, no importa si es un pequeño parásito de 3 centímetros o un gigante de 100 metros. Estará totalmente desnudo.
- De igual manera, si su cuerpo tiende a mutar y cambiar de proporciones de manera estrepitosa (ocasionando que su ropa se desgarre dramáticamente), sugerimos no malgastar su hurtado y mal obtenido botín en ropa de marca.

PODERES DE ANIMAL O BESTIA

Nos referimos a que es una auténtica rata de dos patas. Es decir, que posee algunos atributos y habilidades similares o idénticos a los de un animal (incluso llegando a comportarse como uno en algunos casos), insecto o criatura no humana.

Algunos de estos poderes son:

- Escalar paredes
- Velocidad o fuerza bestiales
- Alas para volar
- Poderes de primates
- Poderes felinos
- Poderes arácnidos
- Poderes de insecto
- Sentidos bestialmente mejorados.
- Garras.
- Garrapatas.
- Capacidad de convertirse en un animal o en varios.
- Capacidad de controlar o comunicarse con los animales.
- Otro especifique:

_____

¿Cómo aprovechar este poder al máximo?

- Si puede transformarse en un animal, sobre todo en un perro o un gato, no importa que tan quebrado esté monetariamente, siempre podrá re-

cibir alimentos gratis de incautos en restaurantes al aire libre que se apiaden de su cara peluda. También podría verse ambicioso e incluso colgarse un letrero en el cuello pidiendo dinero en efectivo. (Aunque aclaramos que la efectividad de esta última opción no está comprobada en su totalidad).

- Por otra parte, si no puede transformarse en un animal (aunque sí tiene la velocidad y agilidad de uno), pero al igual que en el ejemplo de arriba está completamente quebrado, recuerde que hay muchos gatos y perros callejeros a los que sus habilidades bestiales le permitirán alcanzar fácilmente.
- Si tiene alas, puede utilizarlas de distintas maneras. Desde para capturar rehenes, hasta para evitar el tráfico e incluso "bombardear" a aquellos que le desagradan (si sabe a qué nos referimos).
- Si es una persona-animal-antropomorfo, podría embaucar a los amantes de seres peludos y antropomórficos de muchas maneras muy rentables.
- Reptar por las paredes siempre es algo espeluznante y útil a la hora de enfrentar o escapar de enemigos, aparte de incomodarlos en el proceso.

¿Qué evitar con este tipo de poderes?

- Con los atributos de animal vienen las enfermedades de animal. Recomendamos desparasitarse y vacunarse, sobre todo de la rabia y el moquillo.
- Sabemos que tiene poderes de animal, pero por el amor a todo lo inmoral, ¡en las reuniones con otros villanos no actúe como uno! Ya sabemos que tiene poderes felinos, no tiene que "darse un baño" como uno mientras espera en el vestíbulo.

- Cuidado con los héroes que también tengan atributos animales, sobre todo cuando son de un animal que naturalmente es el depredador del suyo.
- Si es una persona-animal-antropomorfa, los amantes de seres peludos antropomórficos no dejarán de seguirlo.
- Si es un hombre lobo o alguna otra criatura canina evite a toda costa el olerle el trasero a los demás. Sobre todo, evite hacerlo con los amantes de seres peludos antropomórficos. De verdad, debemos hacer hincapié en este punto, controle sus instintos y NO lo haga. No podemos ni escribir las severas consecuencias a las que se enfrentará si ignora esta sabia advertencia.

PODERES MENTALES Y/O TELEQUINÉTICOS

Sin duda son poderes muy útiles que en muchas ocasiones le permiten derrotar a su adversario sin siquiera tocarlo. Incluso le dan la oportunidad de chismear dentro de su cabeza para saber sus más oscuros secretos: como quién le gusta o qué mira en internet cuando está solo y nadie lo ve.

Algunos de estos son:

- Telequinesis
- Lectura de mentes
- Posesión de mentes
- Invasión de mentes
- Destrucción de mentes
- Tráfico de mentes
- Renta y venta de mentes usadas y nuevas
- Catafixiación de mentes

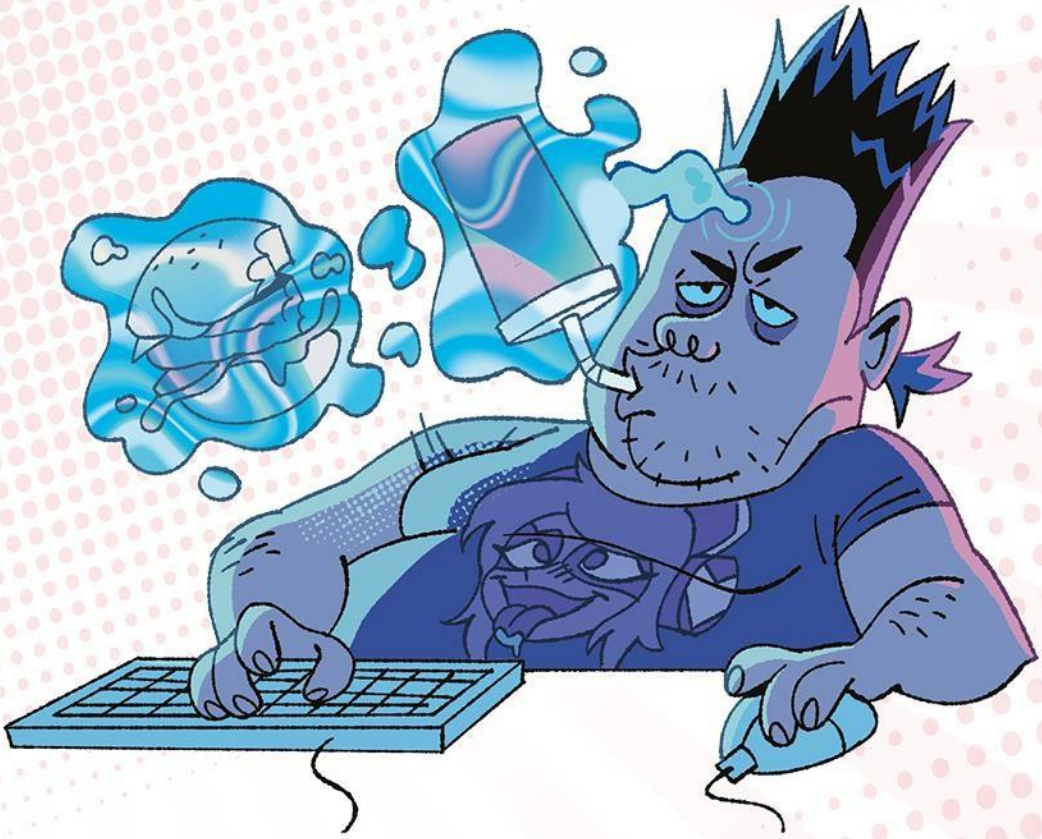
- Corrupción de mentes
- Alucinaciones mentales, o sea de mentes
- Clarividencia de mentes
- Hipnotismo de mentes
- Transformación de mentes a mentes dementes
- Otro, especifique: _____

¿Cómo aprovechar este poder al máximo?

- Con telequinesis el mundo se le hará más sencillo. Podrá agarrar objetos a distancia sin ningún problema, esto le permitirá ahorrar tiempo valioso.
- La telepatía, en específico la lectura de mentes, es un método de chantaje sumamente redituable. Es más, es tan temido por P.E.A.C.E. y los gobiernos del mundo, que (aunque desconocido para la mayoría de la población mundial) el 8 agosto de 1908 P.E.A.C.E. inició una cacería de todo aquel individuo que poseyera este tipo de poder. Aquellos que no fueron "reclutados" desaparecieron misteriosamente. A la fecha es muy raro que alguien posea dichas habilidades. Si es uno de los afortunados, no dude en contactar a cualquier miembro de la organización de manera telepática.
- El hipnotismo es tan efectivo que hasta la hipócrita heroína Miss Heed lo utilizó.
- La posesión de mentes le puede ayudar a robar la identidad de alguien con facilidad.

¿Qué evitar con este tipo de poderes?

- Cuando posee el poder de la telequinesis corre el riesgo de hacerse un flojo, holgazán, haragán que no se pueda levantar de su silla porque está acostumbrado a hacer todo con su poder.
- El hipnotismo puede ser temporal y reversible, así que aconsejamos tener un plan B.
- Si es un telépata, le aconsejamos alejarse de las mentes de otros telépatas que no conozca o que sean sus enemigos. Puede que sea divertido hurgar en las mentes ajenas, pero otro telépata podría hurgar en la suya por igual.



PODERES
MAGIA OSCURA O MALVADA

No importa si es obtenida a través de conjuros, un libro de hechizos, canalizada a través de un pedazo de rama comúnmente llamado barita, un pacto con Black Hat o alguna otra entidad maligna menos intimidante. Esta categoría aplica si es algún hechicero, mago oscuro, brujo, chamán, curandero o cualquier otro ente que practique alguno de los siguientes:

- Hechicería
- Brujería
- Ilusionismo
- Amarres
- Macumbeadas
- Vudú
- Agua de chonino
- Uh-i, uh-ah-ah, ding-dang, bada-bada-ding-dang
- Maldiciones
- Conjuros, etcétera.

¿Cómo aprovechar este poder al máximo?

- Apréndase las artes oscuras, porque son las únicas que utilizará si quiere ser un villano.
- La magia es de aquellas habilidades más poderosas que existen, sobre todo la magia oscura. (¿Por qué cree que todos dicen que es peligrosa? De acuerdo, puede tener repercusiones que lo hagan perder algo, pero son cosas sin sentido, como su alma o algo así, ¿ve?, pequeñeces).
- La magia no solo le permite tener otros poderes comunes previamente mencionados en otras categorías (como aptitudes de animales, transformarse en bestia, superfuerza, etcétera). También le ofrece únicas y sobrenaturales habilidades que lo ayudarán en toda situación, incluida la hora de escapar de héroes. No sabe la cantidad de hechiceros que han logrado desaparecer y dejar un señuelo, resucitar e incluso transmutar su alma a otro cuerpo al ser derrotados. Esto le garantiza una nueva oportunidad para vengarse de su héroe una y otra vez (al menos hasta que encuentre la manera de destruirlo para bien).
- Con el conjuro adecuado podrá invocar desde bestias temibles hasta ejércitos enteros.
- Si le gusta leer, este tipo de poder es perfecto para usted. Es increíble la cantidad de libros prohibidos, malditos, oscuros o malignos que contienen hechizos útiles para descarriados malnacidos como usted.

¿Qué evitar con este tipo de poderes?

- Si su magia depende de algún (o de algunos) antiguo(s) espíritu(s) del mal que transforme(n) su cuerpo decadente y le otorge(n) habilidades mágicas y hasta un cuerpo de dios griego sin necesidad de pasar una eternidad en el gimnasio, entonces le recomendamos encontrar a los espíritus más malditamente malvados y poderosos. De lo contrario, puede que sus poderes no sean tan impresionantes o duraderos. Es más, puede contratar la suscripción mensual de hechicería y magia malvada de Black Hat Organization. Gracias a esta suscripción no solo tendrá un extenso catálogo de hechizos que podrá utilizar para conquistar sus objetivos o destruir a sus enemigos, sino que además la licencia de uso de estos hechizos puede ser extendida de manera permanente con su suscripción de por vida.
- A veces la magia trae consigo algunas limitantes, como no poder pisar cierto tipo de superficies o no entrar a cierto tipo de lugares como cementerios o círculos hechos con condimentos alimenticios.

- Recuerde que por más poderosas que sean su magia y su hechicería, un objeto punzocortante tiene posibilidades de terminar con usted. Sobre todo, si lo agarra desprevenido o esta es un arma bendecida o mágica por igual. No importa si es un hada oscura capaz de transformarse en dragón o un sabio y temido hechicero con un gran ejército y pensamientos de industrialización, una espada en el corazón o un puñal a la espalda puede ser suficiente para hacerlo caer.
- Asegúrese de que su magia en verdad sea poderosa, de otro modo, hasta un bebé podría acabar con usted y terminará como un parásito en la nuca de algún otro desgraciado.

Existen muchos otros tipos de poderes y clasificaciones.

Incluso en muchas ocasiones hay individuos que naturalmente poseen varios y diferentes poderes de más de una de las categorías aquí enlistadas.

Para obtener mayor información de los diferentes poderes que podría adoptar y cómo aprender a controlar y dominarlos, le sugerimos adquirir nuestro libro: *¿Qué pasa si me transformo en piedra?*, de Black Hat Organization.

Si es un desdichado malandrín sin poderes y tras leer todo lo anterior se encuentra desesperadamente preguntándose: ¿cómo rayos voy a obtener poderes?

¡Entonces es su día de suerte! En el desagradable negocio de la villanía hay muchas maneras de obtener superpoderes. Algunos tienen la suerte de conseguirlos incluso de manera gratuita e inesperada.

A continuación le mostraremos los dos métodos más sencillos para que un malandro cualquiera como usted pueda obtener habilidades de manera sencilla y económica o morir en el intento.

Con ustedes...

LA GUIA PARA CONSEGUIR SUPERPODERES

de Black Hat Organization

PASO UNO

¿DÓNDE?

Encuentre una de las muchas locaciones que almacenan toda clase de materiales y medios a través de los cuales, cualquiera con acceso a su interior podría obtener poderes.

A continuación, algunos de estos lugares y el tipo de poderes que probablemente albergan:

A) Cualquier compañía que esté desarrollando, investigando o tenga acceso a materiales, sustancias o componentes peligrosos, radioactivos, experimentales, desconocidos, sobrenaturales y que cuente con medidas de seguridad pobres o nulas… Dado que la mayoría de las compañías comparte estos atributos, no le será difícil encontrar alguna. Estos sitios suelen ser perfectos para que cualquiera obtenga poderes. Incluso individuos que no buscan tener poderes, los han obtenido como daño colateral. De hecho, esto ocurre más seguido de lo que cree… Normalmente esto es información confidencial, ya que la mayoría de estos sitios suelen ser instalaciones de corporaciones masivas y muy conocidas. (Le sorprendería saber cuántas de estas compañías son responsables de la creación masiva de supervillanos por accidente al año).

B) La guarida de una bruja, mago oscuro, hechicero, secta secreta o practicante de magia negra o derivados. La magia es de los métodos más efectivos para obtener alguna

maldición, encantamiento o pócima que le otorgue habilidades sobrenaturales.

C) Algún viaje espacial a una parte del espacio no explorado, un hoyo negro o dimensión desconocida. ¿Quién sabe? Tal vez en ese remoto e inhóspito lugar pueda obtener alguna habilidad que no lo mate y que sea interesante.

D) Un templo, pirámide, ruinas o lugares antiguos que probablemente contengan secretos, maleficios, libros, gemas o muchas otras maneras de obtener una maldición al "incauto que ose entrar" a dicho lugar.

¿CÓMO?

Ahora que tiene identificado el sitio del poder que desea, es hora de ir por el premio gordo. Aquí viene el siguiente paso para arrebatar esos poderes y colocarlos en su horrible cuerpecito:

A) Consigua un empleo en las previamente mencionadas empresas. De preferencia, en alguna de las siguientes posiciones: doctor, intendente, pasante, becario, guardia de seguridad, etcétera. Y cuando nadie lo mire, arrójese accidentalmente a propósito al proyecto que vea más brillante y peligroso. Otra buena opción es esperar a vacantes para voluntarios en algún proyecto experimental y ser conejillo de Indias de algún laboratorio, rogando que los resultados le den superpoderes de algún modo.

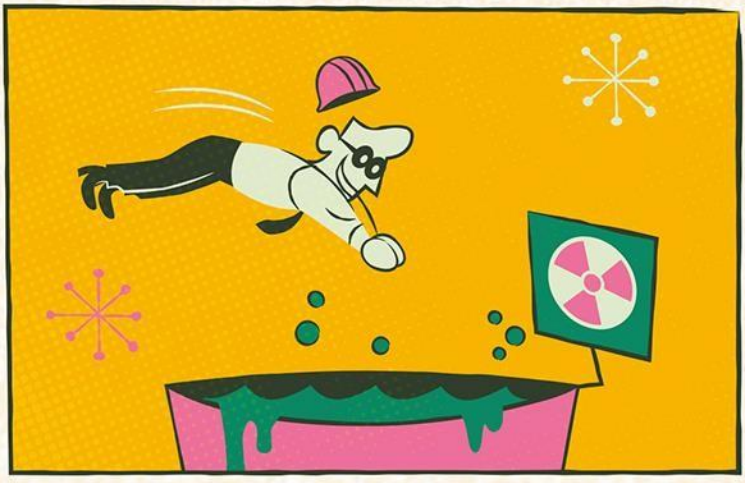
B) Vuélvase el asistente o aprendiz de alguna bruja, mago, hechicero, sacerdote de alguna secta secreta o culto macabro y en la primera oportunidad, pruebe los hechizos, ingiera las pócimas o ruéguele al individuo mágico hasta que obtenga poderes de alguna manera.

C) Enlístese como tripulante, pasajero o polizón en la misión que explore ese cuadrante, dimensión o lugar desconocido e ignore todos los protocolos de seguridad, incluso despojándose del traje que lo proteja de cualquier exposición "no deseada" (para usted sí es deseada). Es más, si hay alguna lluvia de rayos cósmicos o algo similar, báñese en ellos y asegúrese que lo alumbren hasta donde no le da el sol.

D) En el templo, pirámide, ruinas, etcétera. Asegúrese de hacer algún encantamiento, ritual, invocación o simplemente invadir el sitio y comportarse como un auténtico pelado-majadero-boca de chancla, para que esto invoque alguna deidad, entidad, maldición o faraón antiguo que, como castigo por irrumpir en sus aposentos, lo maldiga con algún maleficio, el cual (aunque inconveniente) le sea útil de alguna manera (aunque la broma va a ser para ellos, porque usted buscaba eso en primer lugar).

Cloroformo

John
Smith
Jefe científico de
Investigación
+Acezor konsultor
bise precidente
yunior
Company



PASO TRES

¡RESULTADOS!

Voilá! En este punto usted debería de obtener, como resultado una de estas posibilidades:

A) ¡Obtendrá poderes!
B) ¡Estirará la pata!
C) ¡Terminará preso en una dimensión de dolor y agonía en que su sufrimiento diario le recordará sus errores constantemente, sin poder escapar y reviviendo esa tortura una y otra vez, por el resto de su efímera e insignificante existencia!

Si estos sencillos pero azarosos pasos le parecen demasiado arriesgados (gallina), entonces permítanos presentarle con lo que sin duda es la mejor y más sencilla manera de obtener superpoderes...

¡EMPODERAMIENTO MALVADO!

DE BLACK HAT ORG.

¿Le gustaría pasar de ser un villano a un SUPERvillano?

¿Quiere un superpoder, pero no quiere pasar por el tedioso y arriesgado proceso de obtener uno a través de los métodos convencionales?

¿Le gustaría elegir su superpoder en lugar de dejarlo al azar y conformarse con lo que le salga? (Como en esas maquinitas japonesas que sacan huevitos de plástico con incertidumbre en su interior).

¿Está dispuesto a dar su alma un insignificante precio por estas sorprendentes y nuevas habilidades?

¡¡¡Entonces nuestro servicio de EMPODERAMIENTO MALVADO es para USTED!!! ¡Así es!

En Black Hat Organization podrá adquirir habilidades siniestras y descomunales por un módico precio.
¡¡¡Puede elegir de nuestro vasto catálogo de poderes y nosotros se los daremos en un casi indoloro procedimiento por el doloroso precio de solamente **$666 666 666.99!!!**
o
¡¡¡un procedimiento extremadamente doloroso con un costo no tan doloroso de tan solo $666 666 659.99 y un mes de internet gratuito al finalizar su procedimiento!!!

¡Pero eso no es todo, en esta página encontrará un cupón de descuento que hará que, en la compra de un superpoder, pueda llevarse la mitad de otro* **totalmente gratis!**

*¡Como la capacidad de hacerse invisible, pero solamente una capa de su cuerpo (puede ser interior o exterior); superfuerza, pero solo de un lado del cuerpo; o la capacidad de correr con supervelocidad (aunque sin la opción de frenado)!

1/2 POWER

El periodo de recuperación del procedimiento de adquisición de poderes tiene la duración de un mes, en el cual estará completamente inmovilizado y cautivo en las instalaciones científicas de Black Hat Organization. Ahí estará bajo constante supervisión y sin acceso a servicios móviles, dispositivos electrónicos o cualquier otro aparato que requiera internet para su uso.
Los precios de los poderes pueden variar dependiendo del usuario y del tipo de habilidad. No nos hacemos responsables de cualquier efecto secundario (como la falta de control del poder mismo, diarrea extrema, alteración del aspecto físico o mental, degradación de cordura, etcétera.).

Ahora (y para nada con motivos de incentivarlo a adquirir nuestros servicios de empoderamiento al someterlo a ejemplos que le muestren lo fantástica que es una vida con superpoderes) aquí le presentamos algunos testimonios de famosos y no tan famosos supervillanos. Ellos relatan sus experiencias sobre cómo pasaron de ser debiluchas y endebles personas sin poderes a supervillanos capaces de incinerar, congelar, destruir y muchas otras formas creativas de alterar y atormentar el orden común...

MIMENIAC

[La villana no habla, pero su agradable mono traductor nos comunicó lo siguiente].
"La chica posee las habilidades de un mimo con la alteración de que sus 'trucos', aunque invisibles, logran ser tangibles e interactuar con las personas a su alrededor. ¿Que cómo los obtuvo? No lo sé, no me lo ha comentado, pero ya respondí amablemente tus preguntas, ahora, por favor, te pido concretes tu parte del trato y me des la banana que me prometiste".

DEADSKIN

"Cuando resucité, tenía estas nuevas habilidades de putrefacción.
Al principio era un poco extraño, pero después se volvió tan natural para mí como respirar. Bueno... como era respirar para mí, porque ya no necesito respirar, p-pero me refiero a cuando respiraba... ¡Argh! Tú me entiendes".

PENUMBRA

"Hola, soy la Dra. Penélope Numan Braxton. Me conocen como Penumbra... Obtuve mis poderes por accidente a la edad de 23 años, durante una demostración de un mecanismo capaz de cubrir el sol, con el objetivo de proteger y prevenir el derretimiento de glaciares que... tuvo un ligero corto circuito y terminó estallando y liberando un componente que me afectó junto con un porcentaje de la población de mi ciudad natal.

El proceso de adaptación a mis nuevas *habilidades* fue muy difícil. Sobre todo por la intensa intolerancia al sol que desarrollé en la piel. Me encantaba ir a la playa y pasar las tardes bajo el sol con mis amistades... y extraño cepillarme el cabello. Fue difícil poder compensar esa felicidad, pero fue aún más difícil saber que privé a otras personas de esta a raíz del accidente.

Después de un rato me di cuenta de que desarrollé una aguda visión en la obscuridad, mientras que mi visión cuando hay fuentes de luz prominentes empeoró bastante... De hecho, ahora que lo digo en voz alta, no los consideraría superpoderes. ¡Son más bien una especie de maldición! ¡Eso me recuerda...! ¡Espero haber respondido sus preguntas, pero debo continuar con mi investigación!".

DEM

"Te puedo patear el trasero en más de mil formas diferentes".

MAWRASITE

"Me llamo Mawrasite, ¡digo! Marie, pero me dicen Mawrasite...

Recuerdo que obtuve mi parásito cuando mi padre me inscribió en el Campamento para villanos de Black Hat. Tenía una clase especial en la que mi padre me dijo que dejaría de ser tan miedosa y de enfermarme tanto, porque de chica me enfermaba mucho...

¿Dónde estaba? Ah, sí, entonces en el campamento un señor con cara de cuervo y sombrero nos puso una serie de juegos que nos iban a ayudar a ser menos alérgicos. Creo que gané o algo porque después me dieron este parásito. No recuerdo muy bien cómo. La verdad, recuerdo que tenía mucho sueño y estaba en un cuarto con el señor cuervo y otro señor grande y sonriente y otros individuos agradables...

En fin, desde entonces he tenido que convivir con mi parásito y aunque ya no me enfermo, sí me da mucho sueño y mucha hambre. Quiere comer todo el tiempo. Tengo que darle de comer como cinco veces al día en porciones grandes. Además, es muy enojón y a veces me obliga a hacer cosas en contra de mi voluntad. Una vez me arrastró por tres horas persiguiendo a la mascota de un vecino, hasta que la acorraló en un árbol. Luego no pudimos bajar, así que pasamos la noche allí. Nos hicimos amigos de una ardilla hasta la hora del desayuno, después ya no fuimos amigos, porque se comió a la ardilla...

¡P-pero... también me ha dado cosas buenas! Me defiende cuando estamos en problemas y fuera de que me da mucho sueño siento que hemos mejorado nuestra relación gracias a que tomé algunas terapias en Black Hat Organization, y ya no se quiere comer a mi amiga Eli, ¡digo... Illumi! ¡Digo... Illuminarrow...!".

ILLUMINARROW

"Yo nací con este tercer ojo... ¡Heredado de mi mamá! ¡Desde pequeña comencé a entrenar y perfeccionar mi tremenda visión tripliférica, hasta convertirme en la gran tiradora que soy hoy en día! ¡¿Qué?! ¿De qué hablas? ¡Claro que visión tripliférica es un superpoder! ¡Claro que existe esa palabra!".

CAI-MAN

"Yo nací siendo un monstruo. Mi padre me heredó su maldición de ser mitad caimán. Aunque él se quejaba mucho, yo encuentro mis poderes muy útiles, No sé qué les veía de malo, puedo aguantar la respiración por un largo rato, nadar a velocidades muy rápidas y mis fauces son perfectas para capturar presas desprevenidas... ¡Como usted!".

COYOTE

GRRRRR...

VILLANOS SIN SUPERPODERES

(PERO NO SIN OPCIONES)

Por supuesto, también existen aquellos villanos que no poseen ninguna clase de superpoderes y aun así, ya sea por gran audacia o taradísmo severo, se dedican a la maligna profesión de la villanía. Se enfrentan incluso a heroicos rivales que sí tienen superpoderes con los cuales podrían aplastarlos como a una alimaña.

Para diferenciar a estos villanos sin poderes de aquellos villanos malvadamente empoderados, comúnmente los dividimos en dos categorías:

SUPERVILLANOS	VILLANOS
Aquellos villanos con superpoderes.	Aquellos villanos SIN superpoderes, pero que de igual manera podrían hacerle el mismo o más daño.

Ahora, los villanos sin poderes normalmente pueden ser divididos en dos categorías más: aquellos que probablemente sobrevivan una pelea contra un superhéroe y aquellos que no. Saber cuál es cuál es bastante sencillo, pero como para usted seguramente no lo es... le explicaremos la diferencia, pequeño bodrio estólido.

Aquellos villanos con menores probabilidades de sobrevivir a un enfrentamiento con un héroe son los que (como decía Lord Black Hat: "Van a la guerra sin fusil") pretenden enfrentar con un arma, navaja, bate de beisbol o alguna otra ridiculez a algún superhéroe con piel antibalas que podría derretirles el rostro con su mirada láser. Estos villanos no se toman el tiempo adecuado para preparase, son aquellos malandrines que únicamente se lanzan como brutos sin cerebro a cometer fechorías y terminan siendo los primeros en ser capturados o peor.

Como puede leer, no son los más brillantes, pero llegan a ser útiles de vez en cuando. Por ejemplo: estos malandros suelen ser utilizados como distracción para que algún villano que sí esté preparado pueda cometer sus fechorías en paz. Además, son perfectos secuaces, en específico, de

esos que conviene tener como peones para ser los primeros en enfrentar al héroe y que sabe muy bien que no sobrevivirán. (Más acerca de los secuaces y sus funciones en la página 155).

Si su intención es ser como estos villanos, entonces no necesita mucha preparación y probablemente no sabremos mucho de usted después de su primer enfrentamiento, así que como dice El Alebrije: "Lléguele".

Los villanos, que sobrevivan una pelea contra un superhéroe e incluso puedan llegar a ganarle aun sin superhabilidades, son aquellos que, por otra parte, sí se toman el tiempo y dedicación de hacerse de recursos, artefactos y habilidades humanamente posibles que (aunque no sobrehumanas o sobrenaturales) puedan darles una ventaja ante nuestros enemigos superidiotas.

Oh, sí. No bromeamos, es posible derrotar a un superhéroe aun cuando no tenga superpoder alguno si se trabaja la dedicación de perfeccionar habilidades que sean filosas como dagas y certeras como la muerte. Ha habido varios casos de villanos sin poderes que han logrado vencer a sus enemigos heroicos y superdotados, y aunque son pocos, ¡son casos dignos de un cuadro en el Salón de la infamia y malignidad! (No es sorpresa que la mayoría de ellos estén trabajando en la Organización en este momento o que estén retirados y gozando de sus fortunas ilícitas).

Muchos de estos casos de éxito se deben a una serie de ventajas que los mismos superhéroes nos proporcionan en su completa ignorancia, rotunda estupidez y empoderado ego... Puede encontrar más de cómo lidiar con héroes en el capítulo sobre HÉROES en la página 177.

Así que si aspira a ser como uno de estos villanos que puedan lidiar con los superpoderosos a pesar de no ser empoderado usted mismo, a continuación, le presentamos una lista de habilidades comunes, pero muy efectivas, que recomendamos aprender y dominar para convertirse en una auténtica amenaza sin poderes:

ARMAMENTO

Si va a depender de armas sónicas, pistolas congeladoras, cañones de protones, arcos y flechas, entonces será mejor que se vuelva un verdadero experto utilizándolas. De lo contrario, se verá tan ridículo como ese sujeto que estaba escondido en el baño y falló en darle a cualquiera de los dos objetivos a pesar de contar con el elemento sorpresa. Es por eso que recomendamos dominar completamente lo que sea que elija como arma.

Si le gustaría dominar alguna en particular y no quiere perder miembros, picarse un ojo o estar lleno de curitas en el proceso, entonces puede entrar a alguno de nuestros cursos de capacitación de armamento malvado para principiantes y malandrines de Black Hat Organization.

TECNOLOGÍA

Sin duda, una de las mejores maneras de equiparse es con tecnología malvada. Desde dispositivos antigravedad hasta brazos mecánicos que lo ayuden a construir, destruir y sostener su café. La tecnología no es útil solamente a la hora de combatir héroes, sino también para la vida diaria. Si es un villano con conocimientos avanzados en ciencia, ingeniería o simplemente capaz de construirse esta temible tecnología, entonces le recomendamos construir algo que sea tan amenazante como funcional y sacarle provecho. Si es un villano sin doctorado que no pueda ni construirse un plan a futuro, entonces le recomendamos ordenar su próximo artilugio de

nuestro casi inmensurable catálogo y recibirlo en la comodidad de su guarida en cuestión de meses, días o hasta segundos (con nuestro servicio de entrega inmediata). En el catálogo de Atroces artilugios y agresivo armamento de Black Hat Organization seguramente encontrará lo que está buscando para hacer realidad sus malvados deseos.

UN INTELECTO SUPERIOR

Sin duda, esta es la mejor manera de superar a un superempoderado. Tal vez los héroes tengan la fuerza física, pero nosotros los villanos tenemos el intelecto. Así ha sido desde la primera rivalidad del bien contra el mal. Es hasta risoria la cantidad de héroes que suelen ser idiotas por naturaleza. Todo gracias a que los villanos con doctorado, que han desarrollado su intelecto y astucia, tienden a reaccionar con ingenio en vez de los sentimientos... Incluso utilizando el sentido común podrá derrotar a un visceral y sentimental héroe. Por ejemplo: si una estructura se está derrumbando debido a la pelea que tuvieron, ¿qué haría? ¡Pues salir, obviamente!, pero ¿qué hace el héroe? ¡Rescatar inocentes! Aun cuando el tiempo (y la estructura) se le caen encima... ¿Ve? No hay sentido común. Los héroes siempre dependerán de su fuerza y de sus sentimientos, mientras que la villanía requiere conocimiento, planeación, astucia y sagacidad. Hay grandes villanos que han podido vencer y superar a los superhéroes en una batalla de mentes, sin necesidad de una pelea de puños de uno contra uno. Así que, sin duda, esta puede ser la habilidad más peligrosa de esta lista.

CIENCIA

Sin lugar a dudas esta es una puerta a un mágico mundo de posibilidades horribles, inhumanas y dignas de la villanía. ¿Por qué cree que la mayoría de científicos terminan convirtiéndose en villanos?

Con la ciencia puede crear diferentes tipos de toxinas, químicos y componentes para diversos propósitos malvados. Con el poder de la ciencia utilizado para el mal, podrá ser responsable de la creación de horrores tales como ejércitos de zombis, androides e inteligencias artificiales con deseos de venganza y exterminio para la raza humana. También se han creado armas de destrucción masiva, gases que provoquen visiones o alucinaciones, entre muchas otras.

COMBATE Y ARTES MARCIALES

Lo necesita para defenderse. Es un poco obvio, ¿no lo cree?

Si logra enfrentar y vencer a un superhéroe sin tener poderes, además de la satisfacción personal y regocijo malvado propio que trae esta acción, también obtendrá el respeto (en su mayor parte) de la convivialidad villanesca.

A continuación, algunos villanos sin poderes compartieron sus testimonios con nosotros sobre cómo es lidiar con un oponente heroico empoderado:

HUMIKO KANJI

"¡Pfff! Enfrentar a oponentes con poderes es sencillo para mí. Claro, tuve un entrenamiento bastante arduo y difícil desde pequeña en mi clan. No todos resistirían esa clase de presión... Mis habilidades y entrenamiento ninja me hacen ser sigilosa, incluso para oídos de héroes. Además mis habilidades de combate me han hecho vencer a muchos empoderados a lo largo de mis misiones, como... Ehmmm... ¡Bueno, no recuerdo sus nombres! ¡Pero ha habido muchos! ¡¿Oíste?!".

SILVER SILK

"¿Esperas que los villanitos de hoy se enfrenten a un héroe y sobrevivan? ¡Jio, jio! ¡La mayoría de ellos no podría ni bolsear una cartera!".

FLUG

"Ay, por favor, los superpoderes no son una garantía de victoria. Es muy común que los que usan superpoderes estén intentando compensar algo, si sabes a lo que me refiero... La misma soberbia que les da el creerse invencibles es su perdición."

CARA DE GRITO

"El truco está en hacerles creer que tienes poderes cuando en realidad no los tienes. Para eso se tiene que infligir temor en el héroe, jugar con su mente, ¿sabes? Y para lograrlo lo más importante es el trabajo en equipo, coordinación... Deberías escuchar sus voces cuando comienzan a cuestionarse: '¡¿Cómo lo hace? ¿Cómo apareció en mi armario de la nada si lo dejé encerrado en la habitación?!'. ¡JAJAJA! Si los ilusos supieran que somos tres desgraciados con el mismo barato, sucio y desgarrado disfraz y una caja de voz, seguramente se morirían de vergüenza... pero en vez se mueren de... bueno... ¡Ja, ja! En fin. ¿Ves a qué me refiero? Trabajo en equipo".

LOS HERMANOS ALACRÁN

"No nos asustan los empoderados... Todos pueden caer por el precio correcto. Una vez que entiendes eso ves que hasta aquellos con superpoderes son vulnerables".

CATÁLOGO DE ARTILUJIOS MALVADOS

Manos elegantes extras

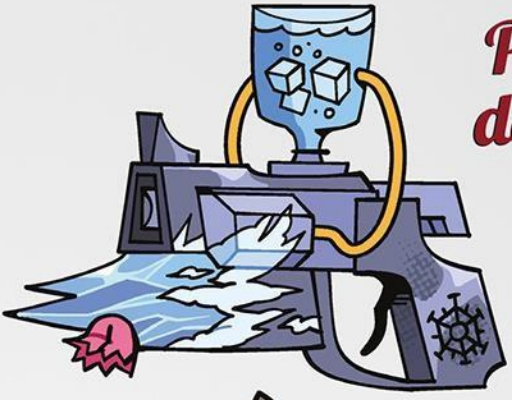
Planeador (usado)

El precio puede fluctuar entre

$10 - $9,000.000

LA MÁS VENDIDA EN LA VIL-WEB Y EVIL-CHAN

UTÍL CONTRA



Pistola de hielo

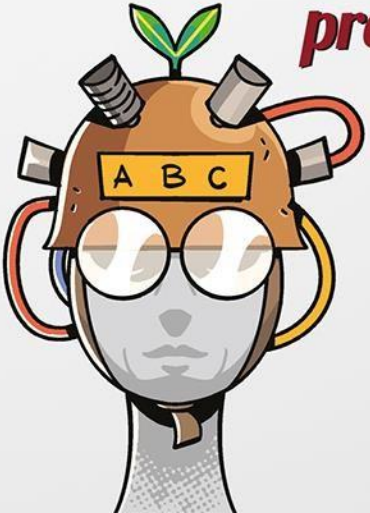
*Por favor NO lamer

INSTRUMENTO DE IGNICIÓN RETRÁCTIL DE RETROCESO AUTOMÁTICO DE PRECISIÓN CON SISTEMA DE RECARGA CILÍNDRICA O REVÓLVER

El ojo Bairon

Venía con una leyenda que decía "todo aquel que use el collar, tendrá poder y desgracia por igual", aunque los anteriores dueños solo se quejaron de que les desgració el cuello, por que pesa mucho.

Para darte un IQ mayor al promedio



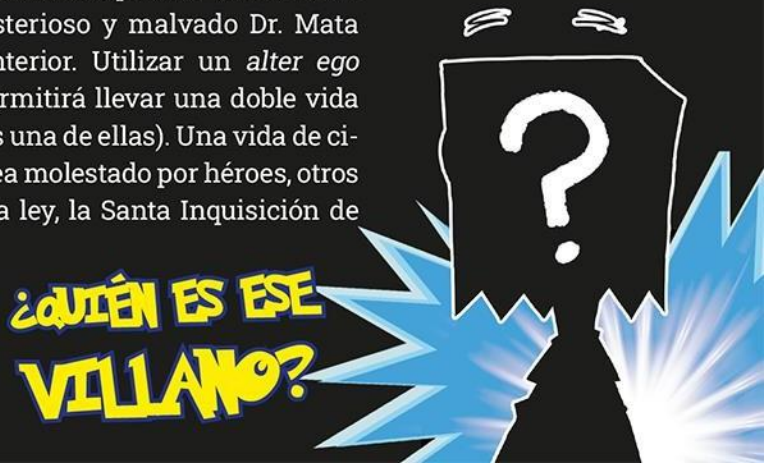
Ahora que se está preparando mental y físicamente para crearse una identidad de villano es hora de afrontarse a una pregunta existencial y filosófica. Tal vez la única capaz de hacer que un villano se cuestione introspectivamente (en algunos casos) y, por ende, una pregunta que muchos de los novatos que inician en la villanía se cuestionan antes de cometer sus primeras fechorías...

EL ANONIMATO

¿DEBERÍA MANTENER UNA IDENTIDAD SECRETA MALVADA O COMETER MIS FECHORÍAS PÚBLICAMENTE Y DE MANERA OBSCENA E INDECOROSA?

Si está en un dilema personal sobre mantener sus fechorías ocultas al ojo público (pero no al ojo de Black Hat) o entregarse por completo a la villanía sin importar el ojo crítico (también el de Black Hat), entonces este capítulo le será de mucha utilidad. Si no es así, entonces le recordamos que Black Hat Organization no admite reembolsos ni devoluciones al adquirir este libro.

Tener una identidad de villano separada a su identidad real, le ayudará a mantener una vida pública tranquila. De la misma manera que mucha gente se hace una cuenta falsa en redes sociales para darle *like* a cosas que no le gustaría que otros supieran, en vez de hacerlo desde su cuenta principal. Nadie molestará al amable señor Juan Mata Lozano en el día, por las atrocidades que ocasionó el misterioso y malvado Dr. Mata Lozano la noche anterior. Utilizar un *alter ego* como cuartada le permitirá llevar una doble vida tranquila (o al menos una de ellas). Una vida de civil normal, sin que sea molestado por héroes, otros villanos, fanáticos, la ley, la Santa Inquisición de



las redes sociales, ni ninguna otra entrometida persona que lo reconozca mientras intenta comprar leche en el supermercado...

También existen aquellos villanos que utilizan su nombre o apodo de villano como una especie de nombre artístico, algo que resalte sus grandes dotes y funja como la firma de su "diabólica y terrorífica obra en el lienzo de la vida ante la sociedad". Por lo general, estos villanos son aquellos con inclinaciones a la elocuencia, el dramatismo y gustos enfermizos por los musicales y obras abstractas.

Por otra parte, algunos villanos más desquiciados suelen preferir su nombre de villano antes que su propio nombre. Terminan adoptándolo por completo, convirtiéndolo en su identidad principal y dejando atrás todo rastro de su vida antes de la villanía. Esta tendencia también está presente en la comunidad heroica, la diferencia es que nuestros nombres suenan mucho más geniales.

Pero si para usted es difícil decidir cual opción le acomoda mejor, a continuación, encontrará una tabla que puede ayudarlo a elegir entre mantener su nombre de villano como un apodo anónimo o tomarlo y convertirlo completamente en su identidad pública.

ALGUNAS RAZONES PARA MANTENER UNA IDENTIDAD SECRETA

- Nadie lo reconoce, esto hace mucho más sencillo realizar tareas comunes y corrientes como ir al supermercado, ir al cine, comer en algún restaurante e ir lugares públicos sin que alguien lo culpe por envenenar el suministro de agua la noche anterior.
- Es un rico y conocido presidente de una compañía multibillo-

ALGUNAS RAZONES PARA NO TENER UNA IDENTIDAD SECRETA

- Es sumamente laborioso y cansado asegurarse de no dejar cabos sueltos. Es demasiado tedioso y agotador tener que estar limpiando la evidencia después de cada crimen, tener que cuidarse de que nadie lo vea cambiando de su atuendo de villano a su ropa de civil o vigilar que nadie lo siga a su guarida secreta.

naria y debe de mantener una fachada pública correcta ante la metiche pero crédula sociedad. (Además, sería algo vergonzoso que supieran que sale disfrazado vistiendo un traje ajustado de color púrpura y verde para después cometer atrocidades por la ciudad).

- Le daría pena con sus amistades. Con qué cara vería a sus amigos si supieran que el supervillano responsable de liberar el químico que ocasionó que sus mascotas se volvieran bestias mutantes salvajes y agresivas fue usted. Sobre todo, después de que fueran detenidas por Omega y su rayo atómico que las puso a... "dormir".
- Su esposa e hijos creen que tiene un trabajo estable y financieramente robusto y les rompería el corazón saber que realmente se hace de dinero utilizando unas alas metálicas que le permiten volar por la noche y hurtar armamento, dinero y joyas como un carroñero animal. Además, sería un dolor de cabeza tener que explicarle a sus padres cómo sus dotes y conocimientos de ingeniería avanzada son mejor reconocidos en el negocio del crimen que en la supuesta "empresa socialmente responsable" donde solía trabajar.
- Tiene una obsesión enfermiza por disfrazarse y el *roleplay*. Además, en algunos casos hay que utilizar algún tipo de modificador de voz en tiempo real o ser actor de doblaje para que no lo identifiquen por su voz y todo eso le da un severo caso de flojeritis.
- Es el líder conquistador de un imperio maligno que está expandiendo sus territorios y ya todo mundo sabe que es un desgraciado que tomó control de otra nación a la fuerza, así que ¿qué más da?
- Su persona de villano es literalmente otra personalidad que habita en usted y le suele quitar el control de su cuerpo. Dentro de usted hay dos (o 23) de usted viviendo en un mismo cuerpo y hacerle una identidad secreta a cada uno sería lo más tedioso del mundo.
- Dice que es para que otros no se adjudiquen sus logros villanescos, pero realmente le encanta la atención, ¿no es así, maldito narcisista petulante?
- Su identidad ya fue descubierta hace años.
- Es un alienígena, bestia o criatura que disfruta mucho cuando los humanos gritan de terror y corren despavoridos al ver su horripilante aspecto.
- Es un político retirado.
- No tiene nada que esconder, se aseguró de borrar todo rastro de sus orígenes porque

- Es un alienígena, bestia o criatura que debe mezclarse con los humanos y "hacerse pasar como uno de ellos" hasta haber cumplido su objetivo de robar la galaxia, implantar los huevecillos de su especie en los habitantes sin que se den cuenta o simplemente atraerlos a su guarida y devorarlos.
- Es un político en campaña.
- Odiaría que un grupo de jóvenes entrometidos (y su perro), reciclados a más no poder, descubran y expongan al público su ridícula historia de origen y la falta de creatividad que lo hizo pensar que vestirse con un disfraz de Halloween haría que lograra sus avariciosos objetivos.
- Aún le queda algo de moralidad en ese corrupto puerquesito suyo y se está aferrando al (muchas veces inútil) placebo que es "la esperanza de que algún día se redima y recupere su humanidad". Se repite a usted mismo que está en el negocio de la villanía temporalmente hasta que cumpla su objetivo y después de eso "lo dejará", aunque sabe que no es cierto.

prefiere tener una historia de origen de opción múltiple.

- No le queda nada de moralidad, es un maldito monstruo y le valen tres pepinos que la gente se entere que fue usted el responsable de envenenar a las mascotas de sus amigos para que se volvieran mutantes salvajes y agresivos al punto que Omega las pusiera a... "dormir".

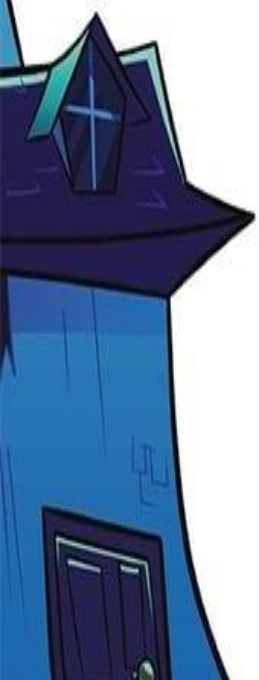
Ahora que tiene su maligna apariencia y villanesca persona listas, supongo que cree que está listo para hacer fechorías... **¡Pues FÍJESE QUE NO!**

Si espera durar al menos unas dos semanas en este negocio de la villanía es importante tener en cuenta algunos factores además de su apariencia. Comenzando por su estación de trabajo, un lugar donde pueda planear sus diabólicos planes con tranquilidad, donde pueda resguardarse después de que un héroe le haya pateado el trasero, donde vaya a dormir al final del día y soñar dulces pesadillas...

Este lugar bien podría ser un edificio de lujo en algún volcán inactivo o una caja de cartón en las alcantarillas, pero, para términos generales, le llamamos...

CAPÍTULO V

LA GLORIOSA GUARIDA



Incluso antes de la creación de los inmuebles de rentas exageradas y escabrosos tiempos compartidos, los villanos hemos habitado y utilizado guaridas para llevar a cabo nuestros funestos fines, hacer planes perversos o solo descansar despreocupadamente.

En este capítulo lo orientaremos acerca de cómo obtener una guarida propia; qué requisitos debe contemplar al escogerla y los distintos tipos de guaridas que puede elegir de acuerdo con sus necesidades personales.

Al elegir una guarida es fundamental tener en cuenta una cosa muy importante y estamos seguros que los agentes vilmobiliarios le dirán lo mismo.

LOCACIÓN

Así es, lo primero que debe tener en cuenta al buscar y elegir una guarida malvada es la locación. La locación lo es todo. La locación es importante. LOCACIÓN, maldita sea, aprenda algo. Locación. Que le quede claro con un demonio.

Es importante que elija su guarida en una zona que se acomode a sus necesidades fundamentales. Es decir, si su maligno plan requiere utilizar constantemente energía volcánica, no va a elegir un satélite en el espacio (no sea bruto). Al igual que si *usted* es un villano intolerante a la vitamina D (para villanos sin doctorado: esto significa ser intolerante a la luz solar), como un vampiro, un umbra o el rey de chocolate. Entonces colocar su guarida en la Ciudad de Atreno tal vez no sea la mejor opción.

De igual manera esta locación debe estar lo suficientemente escondida del ojo público como para que incautos curiosos, periodistas empedernidos, superheroicas pestilencias y metiches fisgones del demonio no vayan a encontrar su guarida. Y esto cause que tenga que pasar por toooodo el tedioso procedimiento de dar su notificación de desalojo a Black Hat Organization, buscar un lugar nuevo, hacer los trámites para su cambio de domicilio para que no lleguen sus paquetes de Black Hat Organization a su antigua dirección y mudarse de nuevo. Sin embargo, esta ubicación secreta no debe ser tan complicada como para que *usted* mismo no pueda encontrar su propia guarida. Sobre todo si no es un villano muy brillante, ¿se imagina? Qué penosa desgracia no recordar dónde o cómo ingresar a su propia guarida.

En resumen: Es mejor encontrar primero un lugar cómodo que tenga lo que necesite y que sea difícil de encontrar para todos menos para

usted y sus secuaces (en caso de tenerlos). Esto es lógica básica, pero lo mencionamos para todos aquellos villanos sin doctorados que necesiten que les recuerden algo tan básico como esto por un ligero problema de ineptitud severa.

A continuación, algunas locaciones comúnmente elegidas por otros villanos.

UN EDIFICIO COPRPORATIVO Y SINIESTRO EN MEDIO DE LA CIUDAD

Comúnmente utilizada por entes malvados como villanos ricachones y el 99.99 % de las empresas. Cuanto más alto, más grande y más cuadrado sea, mejor.

Sin embargo, es sumamente costoso el mantenerlas y en caso de liberar un Kaiju (o monstruo gigante, para aquellos villanos sin doctorado), asegúrese de no hacerlo en la ciudad donde su edificio maligno esté localizado.

UN EDIFICIO ABANDONADO

Es ideal para villanos con un presupuesto más reducido o vagabundos que se quieran cubrir de la lluvia. No importa si es un teatro, un almacén, un edificio en obra negra, una fábrica abandonada, recinto religioso, casa, etcétera. Es un lugar bastante bueno para cubrir sus necesidades ilícitas y secretas. Recomendamos asegurarse de que no esté ocupado por otros villanos, no sea guarida de algún monstruo interdimensional que pueda tomar control de su mente o devorarlo con facilidad ni esté embrujado.

CASTILLO O MANSIÓN

Excelente para villanos con mucho dinero y mucha nostalgia. Este tipo de locaciones son clásicas y han sido guaridas de villanos famosos desde épocas de antaño. Son tan elegantes como aterradoras, además de espaciosas como el demonio. Eso le permite tener diferentes cuartos, salones enormes que puede rentar para fiestas y eventos, calabozos con equipos y aparatos de tortura y laberintos amplios y confusos donde quedar perdido y congelarse en el invierno.

Sin embargo, aconsejamos que si va a elegir este tipo de guarida se asegure de tener un sequito de seguidores y secuaces que lo ayuden con las tareas diarias como limpiar. De lo contrario, perderá el día completo haciéndolo usted solo (a menos, claro, que las telarañas sean parte de la decoración). Asegúrese de que no esté muy alejado y escondido en el bosque si piensa recibir visitas constantemente y de que no esté embrujado. (Sabemos que ya lo mencionamos antes, pero no sabe lo caro que resulta desalojar espectros, almas en pena o posesiones del inmueble. Es el equivalente de los remates bancarios para guaridas malvadas, mejor déjeles esa molestia a los héroes).

UN VOLCÁN

Una locación perfecta si es friolento, pero no si está hecho de hielo o algún otro material susceptible al calor.

Puede utilizar la energía de un volcán para abastecer ciudades enteras, así que estamos seguros que podrá proporcionar la energía necesaria de su guarida sin problema. Aunque corre el riesgo de que su héroe, algún prisionero miserable que logró escapar o alguno de sus secuaces que no tenga cerebro (en ocasiones de manera literal) y se le ocurra sobrecargar su base accidentalmente a propósito y ocasione una erupción. En tal caso, puede despedirse de su guarida.

Fuera de lo mencionado, este tipo de guaridas se ven increíbles, la seguridad estará incluida, pero por alguna razón los alimentos y comida rápida a domicilio tienden a no llegar o llegan quemados o derretidos.

UN DESIERTO

¿Qué es? ¿Un faraón antiguo? Es eso o debe gustarle mucho la arena. Aunque sea gruesa, áspera y rugosa y nunca se la pueda quitar de encima. Le recomendamos invertir en aire acondicionado, *mucho aire acondicionado* (o "clima" cómo le dicen en el norte por alguna razón) y no construir su guarida con materiales endebles o propensos a derretirse. Créalo o no, ha habido casos fatales donde pobres incautos han cometido este error. Si no nos cree, puede buscar lo que le pasó al pequeño príncipe Pondicherry.

Pero ¿desierto? ¿Está seguro? Es como tener guarida en la playa, pero sin el mar. ¿Seguro que no prefiere una isla tropical?

Aunque tal vez puede que sea un ente hecho de arena o un gato gigante con un severo caso de tenesmo, en tal caso es una opción bastante conveniente. De otro modo, no sabríamos porque elegiría un MALDITO DESIERTO en vez de la playa.

GUARIDA DEL REY NAJA, SUS SECUACES LLEVAN MÁS DE UNA DÉCADA SIGUIENDO LAS "ÓRDENES" DE UN CADÁVER. RECIÉN HAN COMENZADO A HACERSE LAS PREGUNTAS CORRECTAS.

UNA ISLA

Al igual que el amo Black Hat y otros más humanizados, pero no menos depravados políticos y celebridades famosas, podría tener su propia isla privada para realizar sus perversas fechorías. Como por ejemplo... convertir a la gente en animales. ¿A qué pensaba que nos referíamos?

Una isla le proporcionará un sinnúmero de comodidades como privacidad, clima agradable (no confundir con aire acondicionado) y playa, entre muchas otras.

Son locaciones perfectas para construir todo tipo de instalaciones malvadas, desde bases militares para pruebas terroríficas e inhumanas, hasta parques con mutaciones genéticas que aparenten ser animales prehistóricos. Solamente aconsejamos que tenga algún sistema para prevenir o proteger sus instalaciones de huracanes. De lo contrario, estos podrían presentar un riesgo potencial para sus planes. (Puede adquirir alguno de estos sistemas de seguridad de nuestro catálogo en línea, como lo hizo el estado de Tamaulipas).

¡Con una isla sentirá que tramar y realizar sus malvados planes es como estar de vacaciones! (A menos que sea Flug).

Aenean massa

UNA BASE SUBMARINA

¡Bajo el mar, se vive contento haciendo maldades, se es feliz!

Este tipo de guaridas es sumamente conveniente. Es bastante difícil para los héroes acceder a estas; sobre todo, para los que no saben nadar. Es perfecto para crear mutaciones de tiburones con láseres asesinos. Además, tendrá suministros de pescado todos los días para servir en la cafetería.

Es como tener un acuario privado, aunque le aconsejamos instalar un sistema de protección en los domos. Para que en el momento de probar armas o tener una pelea con su héroe, este no pueda causar una grieta en alguno de los domos. De lo contrario, más le vale haber aprendido a nadar y tener un muy buen par de pulmones o algún superpoder que le permita respirar bajo el agua.

UNA CABAÑA, LAGO, CEMENTERIO, ASILO, MOTEL U OTRA LOCACIÓN LÚGUBRE ALEJADA DE LA CIVILIZACIÓN

Este lugar es perfecto para usted si es un villano antisocial y terrorífico con algún trauma o padecimiento de locura, un fantasma o espectro vengativo o una entidad cósmica que se alimente de los incautos que entran a sus aposentos. Si es de aquellos villanos que como una araña esperando a su presa, aguardan en sus locaciones a que inocentes y no tan inocentes turistas, excursionistas o grupos de jóvenes incautos (con poca sobriedad, menos sentido común pero elevado libido y estupidez) se acerquen lo suficiente a su guarida como para que caigan en su trampa, entonces estas locaciones pueden ser lo mejor para usted.

Si es una especie de espectro, incluso aunque lleguen a demoler el lugar y construir alguna otra instalación en su lugar, podrá seguir habitando el sitio libremente. Podrá hacer esto, mientras recibe una remodelación gratuita mientras traumatiza a sus nuevos vecinos.

Tip: en cuanto más alejado de la civilización se encuentre, sus víctimas tendrán menos oportunidades de escapar. Además, de ese modo no nos incomodará a los otros villanos, que a sus espaldas y en su cara le decimos "rarito".

LAS ALCANTARILLAS

Ideal para payasos; monstruos cósmicos que coleccionen a sus víctimas flotantes de alguna manera; algún villano slasher que sea reducido a esconderse en las cloacas hasta que sea octubre debido a su extraña necesidad de solamente atacar en Halloween; un hombre lagarto o un lagarto común y corriente.

Le aseguramos que las autoridades y los héroes se la pensarán dos veces antes de entrar sobre todo por el mero hedor. Así que a menos que su sentido del olfato esté inhibido de alguna manera, entonces estará a salvo por lo menos un rato. Aunque eso también aplica para usted, más le vale poder aguantar los extravagantes aromas que encontrará ahí dentro. Si lo logra, podrá vivir en armonía junto a otros malvados seres de poca higiene. Incluso hay comunidades enteras de villanos viviendo felices en las cloacas como la ciudad de Noctis, donde, por cierto, he escuchado que la renta es muy barata.

También recomendamos tener cuidado con inundaciones, tortugas juveniles mutadas que sepan algún arte marcial o fontaneros europeos con delirios de heroísmo que tiendan a bajar a las cloacas para ingerir hongos que les otorguen "habilidades especiales".

UNA BASE ESPACIAL

Puede ser desde un satélite donde tenga almacenado su cerebro digital, hasta una modesta, armada y completamente operacional estación de batalla. Cuanto más grande, más terrorífica.

Puntos extras si su base está equipada con una ojiva o láser gigante con la capacidad de destruir planetas enteros.

Si es un villano solitario o su equipo del mal no es un ejército, sino más una agrupación, tal vez haya mucho espacio para usted. (¿Entiende? ¡¿espacio?! Ja, ja... Más vale que se haya reído de mi chiste. Si no lo hace, le recordamos que podemos rastrear este libro hasta usted). Pero, ya en serio, imagínese, con pocas personas, ¡limpiar y mantener la estación en condiciones óptimas, sería una pesadilla! Por eso recomendamos que tenga un sistema automatizado/robotizado que le ayude a administrar toda la estación y que para nada se vuelva en su contra y termine controlando el lugar y amenazando su propia integridad. ¡Como nuestro nuevo modelo HAT-9000!

Sugerimos ampliamente reforzar la seguridad y cuidar cualquier falla de diseño que ocasione que algo tan insignificante y absurdo como un pequeño proyectil disparado a un escape térmico de apenas 2 metros de diámetro que pueda destruir la estación completa. ¿Se imagina qué absoluta desgracia, deshonra, vergüenza y desdicha sería que algo tan ridículo como eso destruyera semejante monstruosidad?

UN CIRCO

Especialmente si este es una versión retorcida, espeluznante y malvada de un circo normal. Ideal para payasos (otra vez...).

Puede tener su propia banda de maleantes conformada por extraños sujetos con peculiaridades, coloridos individuos que posean características fuera de lo común y fenómenos de circo.

En este tipo de locaciones tiene muchas opciones para deshacerse de sus enemigos heroicos. Como la casa de espejos con trampas mortales, casas de la risa interminable, juegos de azar (donde tal vez no los lastime, pero sí robará su dinero), juegos de feria mortales (aunque con ese poco mantenimiento, no me sorprende que ese Ratón Loco ya sea una trampa mortal en potencia por sí solo) o lanzarlos a la jaula de los leones.

Además, si su negocio de la villanía no va muy bien, siempre puede fingir ser un circo normal y estafar a clientes incautos de ciudad en ciudad, evadiendo impuestos, vendiendo palomitas rancias y churros con precios descarados y descomunales.

UN DEPARTAMENTO COMÚN Y CORRIENTE

Si no le queda de otra, puede hacer de su propio departamento su centro de operaciones malvadas. Algunos villanos de rangos muy, muuuy, muuuuy bajos suelen hacer esto. Esta opción es como el freelance de la maldad. Algunos villanos han hecho grandes cosas desde la comodidad maloliente y encerrada de su cuarto/departamento con únicamente un dispositivo con cámara y acceso a internet. Por ejemplo, moviendo docenas de seguidores a través de sus redes para causar una gran revuelta al grado de tener a las autoridades y al héroe local rompiéndose la cabeza intentando de descifrar dónde se encuentra aquel misterioso villano que deja preguntas por todos lados.

Algunos otros villanos solo duermen en sus departamentos y salen a hacer fechorías. Sin embargo, estas suelen ser guaridas más vulnerables a riesgos comunes como: que alguien lo siga, lo encuentren las autoridades o su héroe. Por eso recomendamos conseguir uno de los muchos y espaciosos departamentos del catálogo de torres departamentales de Black Hat Organization. Aquí no solo le ofrecemos la mitad o menos comodidades de un departamento normal, ¡sino que además le cobraremos el doble! Pero le aseguraremos que estará seguro y no habrá manera en que autoridades de ningún tipo den con usted.

APROVECHE ESTA

INCREÍBLE OPORTUNIDAD VILMOBILIARIA

EN LA NUEVA TORRE DE DEPARTAMENTOS DE

BLACK HAT ORGANIZATION

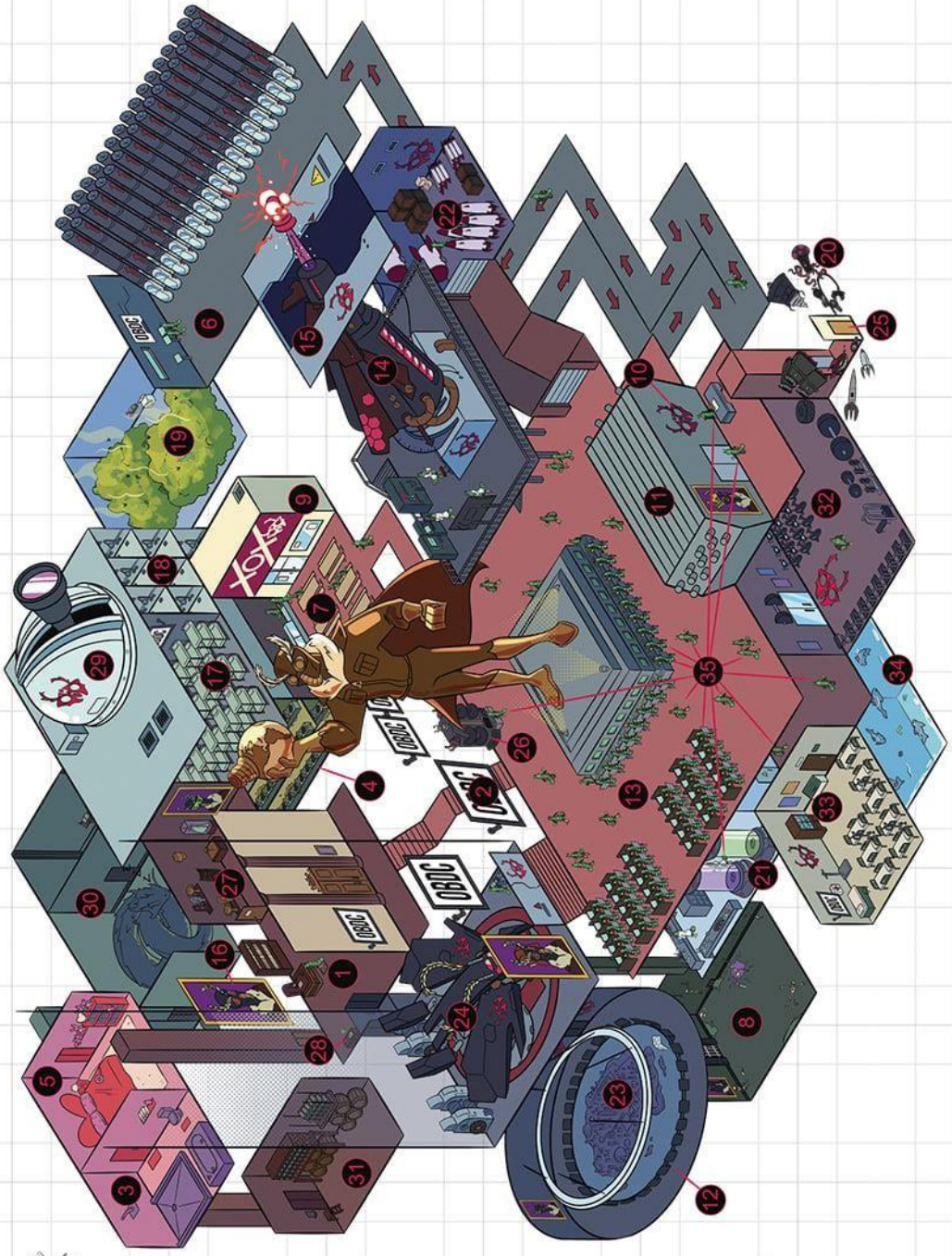
Ubicados en la Colonia del Conde

- ¡Departamentos chicos con precio de grandes!
- ¡Comodidades como aire artificial y agua potable que recomendamos no beber (cuando haya)!
- ¡Luz limitada y acceso a internet intermitente!
- ¡Espacios pequeños!
- ¡Ventanas opcionales!
- ¡Elevadores come hombres y escaleras que descienden hasta el último infierno!
- ¡Sistema de seguridad tan efectivo que hasta usted tendrá dificultades para entrar!
- ¡Espacios pequeños!
- ¡Gas que se tarda años en salir y libre de etanotiol!
- ¡Paredes pintadas con radio!
- ¡Ubicado lejos de muchos lugares, sin acceso a transporte público y en un sitio diseñado para uso exclusivo de automóviles y sin consideración remota al peatón!
- ¡Techos de arsénico!
- ¡No se admite más de una forma de vida en el lugar! (Incluyendo microorganismos. Si está enfermo, nos quedamos con los gérmenes, pero usted se larga).
- ¡Cámaras en los baños y espejos de doble vista para su seguridad!
- ¡Mantenimiento obligatorio equivalente el precio de otra renta!
- ¡Sus padres pudieron conseguir algo mejor por MUCHO MENOS!
- ¡Más le vale pagar a tiempo su renta porque sabremos dónde vive!
- ¡Espacios pequeños!

Vilmuebles42

¡RENTE O VÁYASE
AL DIABLO!

SU GUARIDA MALVADA DEBE TENER LOS SIGUIENTES ESENCIALES



Aenean massa

1. **Centro de comando o salón del trono.** Para que pueda dar órdenes a sus anchas. Sugerimos equiparlo con una puerta trampa en el suelo para tirar desgraciados que se atrevan a cuestionarlo o simplemente si le divierte verlos sufrir.
2. **Pantallas gigantes por todos lados.**
3. **Baño completo.** Para usted.
4. **Letrinas.** Para sus secuaces.
5. **Sus aposentos.** Un cuarto privado para usted, donde tenga una cama y pueda decir de manera atemorizante: "Iré a mis aposentos", haciéndole creer a sus secuaces que irá a hacer algo misterioso y malvado. Sin embargo, solo irá a tumbarse en la cama y ver videos.
6. **Cápsulas de escape.**
7. **Una cafetería.** La venganza se sirve fría, pero ¿ha intentado vengarse con el estómago vacío? Nada como una comida caliente para planear su helada venganza.
8. **Un calabozo.** Puede complementarlo con dispositivos estimulantes de contestaciones reaccionarias involuntarias. Puede estar conectado a su puerta trampa.
9. **Un Xoxo.** Para que sus secuaces y empleados puedan comprar refrigerios, tentempiés y otros productos. Asegurándose así de que el dinero de los sueldos que les paga, al final regrese a su bolsillo.
10. **Su logo.** En todos lados, en todas partes.
11. **Puertas reforzadas.**
12. **El cuarto de guerra.** Para planear sus invasiones y conflictos bélicos de manera pacífica y civilizada.
13. **La gran sala principal.** Será donde docenas de sus subordinados trabajarán alrededor de una gran estatua de usted o su enorme Dispositivo de Destrucción Masiva.
14. **El enorme Dispositivo de Destrucción Masiva.** Al centro, amenazante y glorioso.
15. **Un agujero en el techo para que pueda salir o disparar el Dispositivo de Destrucción Masiva.** De otro modo puede destruir su techo y colapsar su guarida, no sea bruto.
16. **Retratos tuyos masivos en todos lados.** Pintados por los más influyentes artistas del siglo (aunque si es usted de la era digital tal vez no se vean tan bien).
17. **Cuarto de literas.** Para sus secuaces.
18. **Regaderas.** Porque no quiere oler el peculiar aroma de cientos de sus secuaces después de una pelea.
19. **Lavandería.** Porque no quiere que sus secuaces usen uniformes sucios que lo hagan parecer un cerdo (ni Porccini hace eso).
20. **El sistema de seguridad.** De la Organización Black Hat.
21. **Laboratorio.** En caso de necesitarlo porque esté desarrollando experimentos inhumanos o experimentando con algún virus para crear armas biológicas.
22. **Sala de torpedos**. (No confundir con los baños).
23. **Maqueta de la ciudad.** Realizada con mucho detalle para que pueda planear sus movimientos de la invasión o jugar C&D con sus subordinados.
24. **Hangar.** Para sus vehículos malvados.
25. **Salida.** Esto es obvio.
26. **El dispositivo medusa.** Para crear las gloriosamente malvadas esculturas de usted mismo.
27. **Salón de trofeos**. De sus victorias pasadas (en caso de tener alguna).
28. **El módem del internet.** Porque va a querer wifi, ¿que no? De lo contrario, cada que diga: "Iré a mis aposentos", tendrá que realmente hacer trabajo malvado como todos sus secuaces lo creen.
29. **Observatorio.** Si le gusta mirar estrellas ya sea porque es uno de esos fanáticos de la astrología o porque alguna de ellas sea el blanco de su enorme Dispositivo de Destrucción Masiva.
30. **Cámara de los secretos.** Donde tenga su diario personal que contiene todos sus secretos, resguardado por su serpiente gigante.
31. **Cava.** Solo que póngale llave o se va a encontrar a sus incompetentes secuaces ebrios y actuando aún más estúpidos de lo habitual.
32. **Gimnasio**. Para que sus secuaces entrenen y no se rompan cuando reciban los golpes del héroe y pa' que de paso usted también desarrolle unos glúteos que impresionen al mismísimo Black Hat.
33. **Enfermería.** Para los secuaces que no fueron al gimnasio y se rompieron algo cuando enfrentaron al héroe.
34. **Pozo de tiburones o incinerador.** Aquí arroja la basura, intrusos, personas indeseadas o a los secuaces que no la libraron en la enfermería.
35. **Secuaces.** Subordinados a su servicio que verá pasar de vez en cuando en su guarida. (Más de estos desechables y raramente útiles individuos en la página 155).

¡Oferta Limitada!

Por la compra de el SISTEMA DE SEGURIDAD
DE BLACK HAT ORGANIZATION
lleva automaticamente gratis un

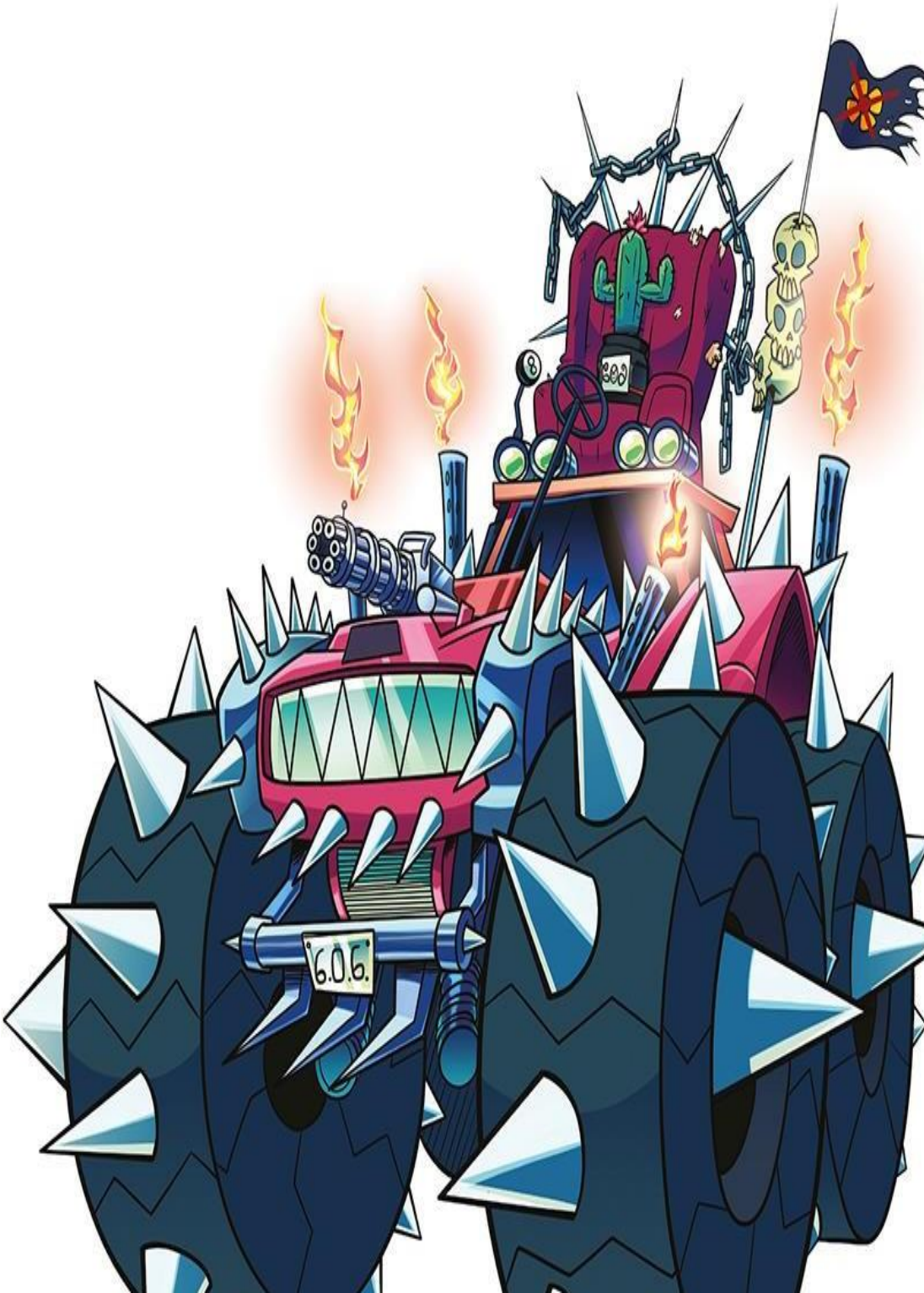
¡¡¡PERRO GUARDÍAN!!!*

*Que no te engañe su apariencia, no hiere fisicamente pero si tu corazón
**Darle de comer, de lo contrario le contará a tu pareja que le pones el cuerno cuando ella se va
***No recoge su popó, es un perro, que esperabas

Ahora que ha elegido su guarida secreta debe pensar que está listo, ¡PUES ESTÁ MAL! Igual que estaba mal en las respuestas de sus exámenes en la secundaria.

¿Se ha puesto a pensar en cómo llegará a ella? Claro que no, porque es un pobre y novicio malandrín y seguro se saca los mocos cuando no le ve nadie.

Es hora de ponerse en marcha y pisar el acelerador para hablar de...


8
666
6.0.6.

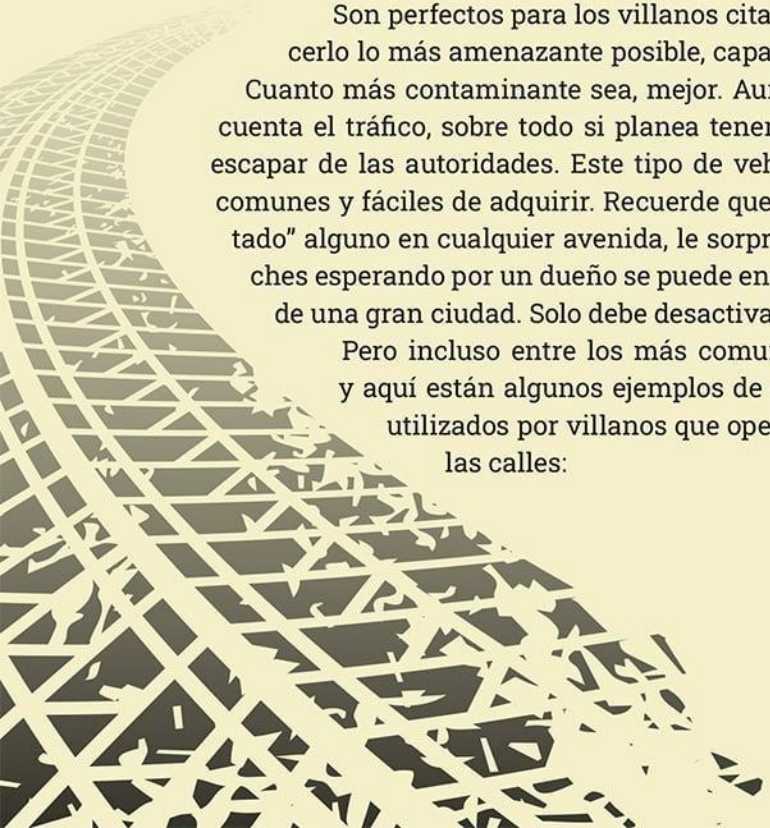
CAPÍTULO VI

EL TEMIBLE

¡Pa' que los héroes vean qué vienes manejando!

En el mundo de la villanía es muy útil tener un transporte. Puede utilizarlo para ir a su guarida, al War-Mart o para huir de las patrullas. Y lo mejor de todo ¡es que hay cientos de posibilidades de las cuales puede elegir! Pero si es de esos criminaluchos que no saben ni cambiar una llanta, déjenos enseñarle algunas de las diferentes clasificaciones y vehículos más utilizados por villanos profesionales. Puede ver cuál de ellos va más acorde a sus gustos (y presupuesto).

TERRESTRES



Son perfectos para los villanos citadinos. Recuerde hacerlo lo más amenazante posible, capaz de resistir baches. Cuanto más contaminante sea, mejor. Aunque debe tomar en cuenta el tráfico, sobre todo si planea tener una persecución o escapar de las autoridades. Este tipo de vehículos son los más comunes y fáciles de adquirir. Recuerde que puede "tomar prestado" alguno en cualquier avenida, le sorprendería cuantos coches esperando por un dueño se puede encontrar en las calles de una gran ciudad. Solo debe desactivar la alarma y listo.

Pero incluso entre los más comunes hay diferencias y aquí están algunos ejemplos de vehículos terrestres utilizados por villanos que operan mayormente en las calles:

La limusina Rolls Royce Silver Wrath modificada

de King Cassino

Si es un villano que disfruta de lujos, con un aire de nostalgia amante de los clásicos, algo como la limusina del famoso jefe criminal King Cassino es una buena opción. No solamente está equipada con espaciosos y lujosos interiores de piel (no pregunte de qué tipo), sino que además cuenta con un centro de entretenimiento, wifi interno, minibar y quemacocos.

Neumáticos reforzados para aguantar los malditos, odiosos, pútridos baches de la ciudad y cualquier otro "obstáculo" que se lance misteriosamente frente a su vehículo.

Con capacidad para llevar dieciséis miembros de la baraja y cinco exasociados de negocios en la cajuela.

Sus exteriores son blindados y tiene acabados de oro, para que, en caso de chocar con otro automóvil, no solo le destruya el coche, sino que los endeude por haberle rayado su costoso vehículo.

La van de robachicos común y corriente

Utilizada comúnmente por malandrines y criminales más corrientes que comunes. Puede decorarla con un helado gigante en la parte de arriba, y si su negocio criminal se va al caño, siempre puede convertirse en un heladero criminal.

La motocicleta 1969 Heavy Chopper modelo Tony Tony 84D, modificada

de Coyote y su banda de no-muertos radioactivos

En cuanto lo vean en una amenazante motocicleta, de inmediato sabrán que es un chico malo. Perfecta para aquellos a quienes la sutileza no los alcanza, porque esta monstruosidad no solo es rápida a pesar de ser pesada, sino que además ruge como la tripa de Mental Laguna.

Para manejarla (a menos que sea un zombi no-muerto como Coyote) recomendamos usar casco.

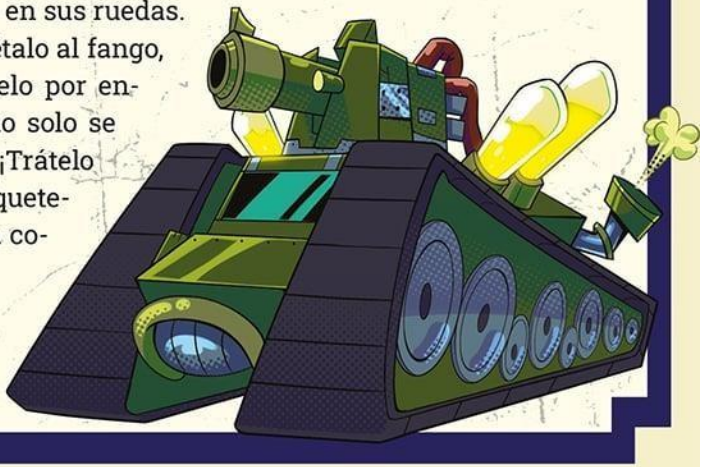
La Cochi-camioneta blindada de Don Porccini

Una camioneta potente hecha de puro fierro, pariente.

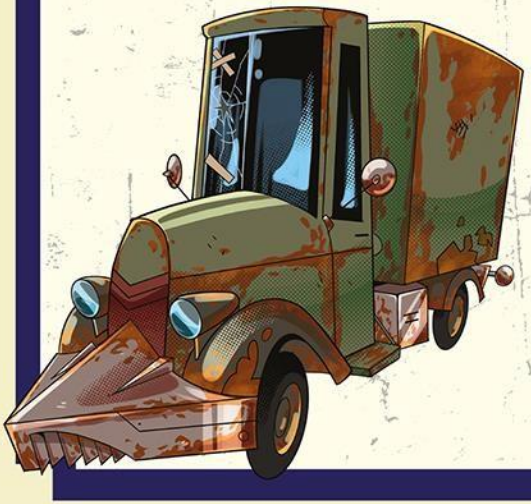
El Tanqueterror HH73 modificado

de Hazthma y SilverSilk

Acorazado y peligroso, con tracción de orugas y 16 x 16 con turbo motores, ¡este sí es todoterreno! El tráfico dejará de ser una molestia para convertirse en un chicle pegado en sus ruedas. Las calles son fáciles, métalo al fango, brinque camellones, páselo por encima de lava (esto último solo se puede hacer una vez). ¡Trátelo como si lo odiara! ¡Tanqueterror! ¿O qué?, ¿prefiere un coche para princesitas?



Una camioneta para entregas Chevrolet Heavy-Duty 1941 COE modificada (también)

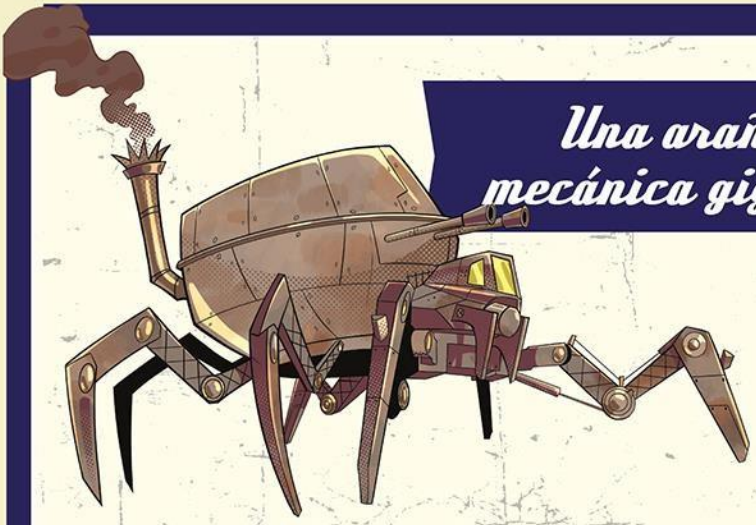


Oxidada y equipada con armas mortales por todos lados. Es perfecta para transportar víctimas que se muevan mucho o poquito. Tiene un claxon horripilante que asegura atemorizar a cualquier conductor que lo escuche.

Carro Chatarrero postapocalíptico (fácilmente el más modificado de toda la lista)

del Loco Maximiliano

Si es de los que no se decide por uno solo, ¡esta es la opción para usted! Porque este vehículo no es solo un coche, es un coche sobre otro coche, y si quiere métale otro coche más. Con llantas de camión y coche monstruo, amenazante y filoso, ¡métale picos hasta en los picos! ¡Ármelo con lo que usted quiera! ¡Y asegúrese de ocupar partes con óxido, de este modo si el golpe no acaba con sus enemigos, el tétanos lo hará!



Una araña mecánica gigante

Sus ocho patas le dan 80 % más poder de tracción. Equipado con cañones delanteros y traseros, una red telaraña para capturar prisioneros. Cuarto de máquinas cuidadas por ¿zombies-ciborg-híbridos? (A la fecha no sabemos qué son). Además, deje de preocuparse por la gasolina, este bebé funciona con puritito carbón. Así que póngase a echar a las calderas donde después de tres kilómetros hará toda la rutina de brazo de dos meses.

AEREOS

Si odia el tráfico o su superheroico rival suele tener la delantera debido a sus habilidades de vuelo, entonces tal vez sea tiempo que deje de tener "los pies en la tierra" y consiga una aeronave que le permita aterrorizar desde los cielos a sus enemigos. Manejar un vehículo aéreo tiene muchas ventajas, puede viajar largas distancias en poco tiempo, evitar el tráfico terrestre (solamente tenga cuidado con el tráfico aéreo) y cazar a sus presas cual águila desde las alturas. (Por cierto y hablando de águilas, recomendamos tener cuidado con aves que puedan estamparse con usted al volarlo).

Aquí algunos modelos favoritos de muchos supervillanos:

Algún tipo de mochila aérea

Ya sea una mochila-cohete, mochila-cóptero, mochila-con-alas, mochila-cohete-coptero-con-alas o cualquier otro modelo. Es compacta y algunas hasta tienen espacio para guardar sus útiles

Aerodeslizadores con forma de huevo

Este vehículo de transportación aérea de alta velocidad puede ser perfecto para paseos domingueros y para enfrentar a su superheroico némesis. Este tipo de vehículos es utilizado muy comúnmente por villanos cuyo héroe es chaparro (en el mejor de los casos). Es un vehículo con un arsenal y sistema de vuelo fáciles de comprender, por eso muchos villanos dejan que incluso sus propios y párvulos vástagos los manejen, ¡hasta una tortuga bebé podría aprender a manejar uno de estos! Así que si está buscando un vehículo familiar pero igualmente mortal y malvado, uno de estos puede ser su mejor opción.

Crucero de guerra acorazado Somatronita

El Erradicador de la princesa y líder suprema de Somatronia, Bonnivete

El Erradicador de la líder suprema de Somatronia es la perfecta mezcla de lujo, comodidad y armamento bélico altamente mortífero. Está equipado con lo último en tecnología somatronita de última generación, más de cien cañones de protones, láseres y misiles de iones. Además, su coraza reforzada y los escudos de defensa de alta resistencia lo hacen casi impenetrable a la mayoría de ataques, naves y armamento humano. Posee la capacidad de almacenamiento y transportación de una flota espacial somatronita, tropas somatronianas, parque acuático, centro comercial, restaurante cinco estrellas, *jacuzzi* (solo disponible para la princesa), *spa/fitness* center, cine y jardín

El Aguijón, fragata modelo Telson de ataque y patrullaje, modificado

del los hermanos Alacrán

Una nave veloz y mortal, originalmente un antiguo prototipo de aeronave militar de P. E. A. C. E. para combate y captura de empoderados. *El Aguijón* cuenta con cuatro cañones láser, dos ubicados en la cabina principal y dos en la capsula-torreta superior; además de una pinza-arpón reforzada; sistemas de interferencia y encubrimiento para evitar ser detectados por la mayoría de radares. Su diseño le permite maniobrar entre pasajes estrechos a altas velocidades. En su interior cuenta con una celda para prisioneros, diseñada y adaptada para sostener y contener a la mayoría de seres empoderados y sus superpoderes.

Además brilla con luz negra... No sabemos por qué, pero se ve *cool*.

El Dagón submarino de guerra

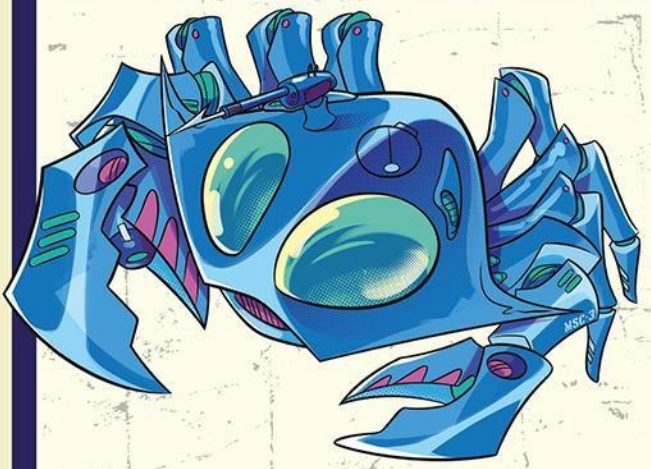
de la familia criminal Genae

Este poderoso submarino militar es el terror de los mares. La familia Genae ha utilizado su poder para destruir enemigos desde las profundidades y controlar el comercio criminal de los mares. Cuenta con una coraza reforzada, equipado con tecnología bélica huachi modificada, minas, torpedos y misiles de distintos tipos.

Un pato gigante

Un bote con forma de pato para que al navegar sienta que se encuentra en una bañera gigante. Cuenta con un sistema de elevación y llantas que le permiten conducirlo en la superficie.

MC8-3 vehículo, Mecangrejo, submarino de infiltración



Para dos tripulantes, con la capacidad de navegar en la superficie además de sumergirse. Cuenta con dos pinzas reforzadas totalmente mecanizadas de acero inoxidable, patas desplegables para sujetarse de superficies difíciles en las profundidades, minibar y baño.

BESTIAS

No hay nada que se vea más amenazante que llegar al Xoxo montado en una bestia mortífera.

¡Terrestres, acuáticas o aéreas hay miles y miles de modelos que esclavizar domar escoger! Estas monstruosidades no solamente le servirán de transporte, sino que además se va a ahorrar la gasolina (aunque tal vez termine gastando en costales y costales de alimento al mes), ya que muchas veces podrá darle de comer a sus propios enemigos como combustible. (Aunque recomendamos estar preparado para semejante defecación, después de alimentar a su bestia con un superhéroe).

Un Dragón

¡Esos dragones son maravillosas criaturas: clásicos, elegantes, mortíferos...!

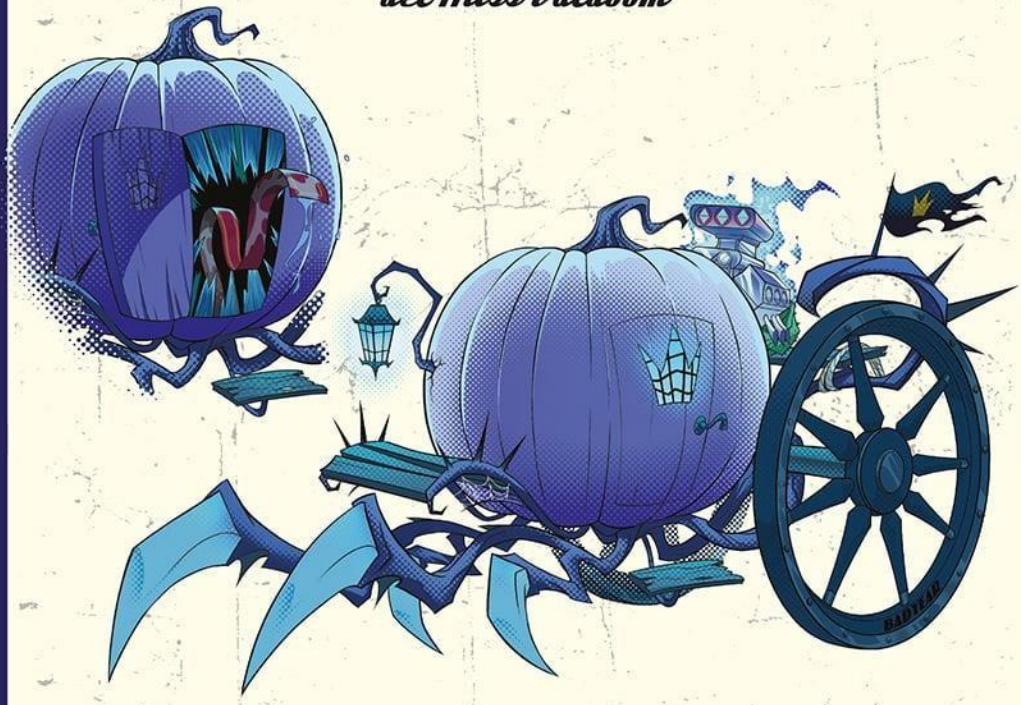
No solamente podrá surcar los cielos, aterrorizando desde las alturas, sino que además podrá bañar a sus enemigos en una incandescente lluvia de fuego mientras lo hace. ¡Y estas no son las únicas capacidades mortales con las que cuenta un dragón! También posee colmillos como espadas, garras como lanzas y ¡alas que son un huracán! Algunos otros incluso poseen colas con mazos y picos que pueden sorrajar a sus oponentes.

No es sorpresa que los dragones sean una gran opción de transporte o mascotas para villanos. Sin embargo, si está pensando en adquirir uno, recomendamos que lo compre y no adopte. Esto no tiene nada que ver con discursos moralistas de adopción de animales salvajes. ¿Ha intentado adoptar un dragón adulto? ¡Buena suerte con eso! Le garantizamos que domesticar y entrenar un dragón salvaje es sumamente difícil, aunque creo que hay un libro para saber "cómo entrenar a su dragón" que puede leer, si quiere intentarlo a pesar de las advertencias aquí descritas.

Pero si es tacaño y planea domesticarlo en vez de comprarlo, entonces déjenos advertirle que su tacañería es un gran problema... Por último, si va a elegir un dragón, escoja uno de esos modelos que no hablan y no son muy brillantes. De lo contrario, un dragón que cuente con inteligencia y labia, no solo podría asarlo como un malvavisco para luego devorarlo, sino que en el proceso sus palabras le provocarían daños emocionales y psicológicos con los cuales no solo terminará chamuscado y devorado, sino que además acabará triste.

La Carroza Calabaza come-hombres también conocida como "coche para princesitas"

del Miss Valdoom



Una imponente calabaza hechizada capaz de devorar todo a su paso. Sus cuatro patas combinadas con las ruedas de ramas le darán una estabilidad temblorosa, pero monstruosa. Es veloz gracias a sus seis cilindros de pura magia negra y con tecnología metamórfica. Gracias a su poder bio-orgánico, le ofrece una máxima experiencia de manejo automático nunca antes vista.

Elegante y bestial. Solo procure alimentarla tres veces al día, no la exponga a pesticidas y no la saque después de la medianoche.

Un caballo morgan, pura sangre o shire

Si es un jinete malvado, vivo (o muerto), espectral o sobrenatural, descabezado o con cabeza, recomendamos tener un caballo malvado, vivo (aunque también podría estar muerto), espectral o sobrenatural. Los caballos siempre son una buena opción, sin importar la raza que elija. Si consigue un caballo con habilidades sobrenaturales como tener la crin hecha toda de llamas incandescentes, probablemente combine mejor en caso de ser algún jinete con cabeza de calabaza, algún caballero de armadura retorcida o algún espíritu de la venganza cubierto en llamas del viejo oeste.

Alguna bestia mágica

Puede ser un lobo gigante, una bestia de seis patas, muchas cabezas, una gárgola o alguna otra bestia mágica o sobrenatural. De hecho, ahora que lo mencionamos, con el incentivo necesario y la subyugación correcta, cualquier bestia podría ser su transporte. Solamente asegúrese de que sea del tamaño adecuado y no termine aplastando a su bestia transporte, o peor... que usted acabe aplastado por ella.

Súbditos subyugados

Que carguen su trono como lo hacían con los antiguos faraones. Antes se llamaban esclavos, pero parece que en épocas actuales prefieren este término y con hablarles bonito de algún modo toleran más los azotes.

MÁGICOS

Métodos que utilizan el "¡Vilbidi malvidi bú!" en vez de gasolina.

Portales

Puertas interdimensionales maravillosas que le harán estar a un paso de distancia de cualquier sitio.

Escoba

La clásica para brujas y hechiceros de antaño o que sufren de un trastorno compulsivo por la limpieza.

Transformarse en una gigantesca nube de humo

¿Por qué solo volar, si puede volar y contaminar al mismo tiempo?

Traslador

Es como pedir un taxi, pero es un objeto que no le va a intentar hacer la plática incómoda ni va a aburrirlo contándole de sus anécdotas.

Ánima-separatum

Puede proyectar su alma fuera de su cuerpo y viajar por el mundo en otros planos, antes era un método bastante eficaz y rápido para llegar a sus destinos. Aunque después del 2012 ya existen casetas que le cobran el peaje obligatorio.

OTRAS OPCIONES

Más económicas para bolsillos que sufren de agujeramiento severo.

Transporte públco

Luego se pueden dar unas muy buenas peleas con héroes en el metro.

VRRRRRR...
OK, SOLO EVITA MOVERTE EN LA LUZ ROJA... Y TAMBIÉN RESPIRAR... CERCIÓRATE DE QUE NO HAYA INSECT... BUENO YA DE ESO NO HACE FALTA.
HUMMM... ¿SABES QUÉ? NO ES TAN LEJOS, CREO QUE VOY VOLANDO HASTA ALLÁ.
¿QUÉ SON UNOS 5,987 KM? JA JA, JA.
TAKEN
BLACK HAT ORG.
Tal vez no llegas seguro, pero seguro llegas.

Díganos, ¿está cansado de exponerse a los tóxicos aromas del metro cada vez que viaja? ¿O tal vez está harto de lo difícil que es robar una nave, solamente para que su héroe la destruya o regrese a su dueño original al final? ¿El responsable de manejar en un atraco se largó, dejándolo varado mientras se acerca la policía? ¿O simplemente no quiere conducir porque es un maldito flojo y está ebrio... de poder?

¡ENTONCES EL SERVICIO

TAKEN
BLACK HAT ORG.

ES PARA USTED!

¡Con el servicio **TAKEN** no tendrá que preocuparse en lo más mínimo por el transporte!
Solo tiene que bajar la aplicación a su dispositivo móvil y **¡BANG!**
Uno de nuestros viles y veloces vehículos llegará por usted, ¡lo quiera o no!
Ahora no solamente podrá escoger de nuestro inmenso catálogo de naves, sino que además contamos con nuevas opciones:

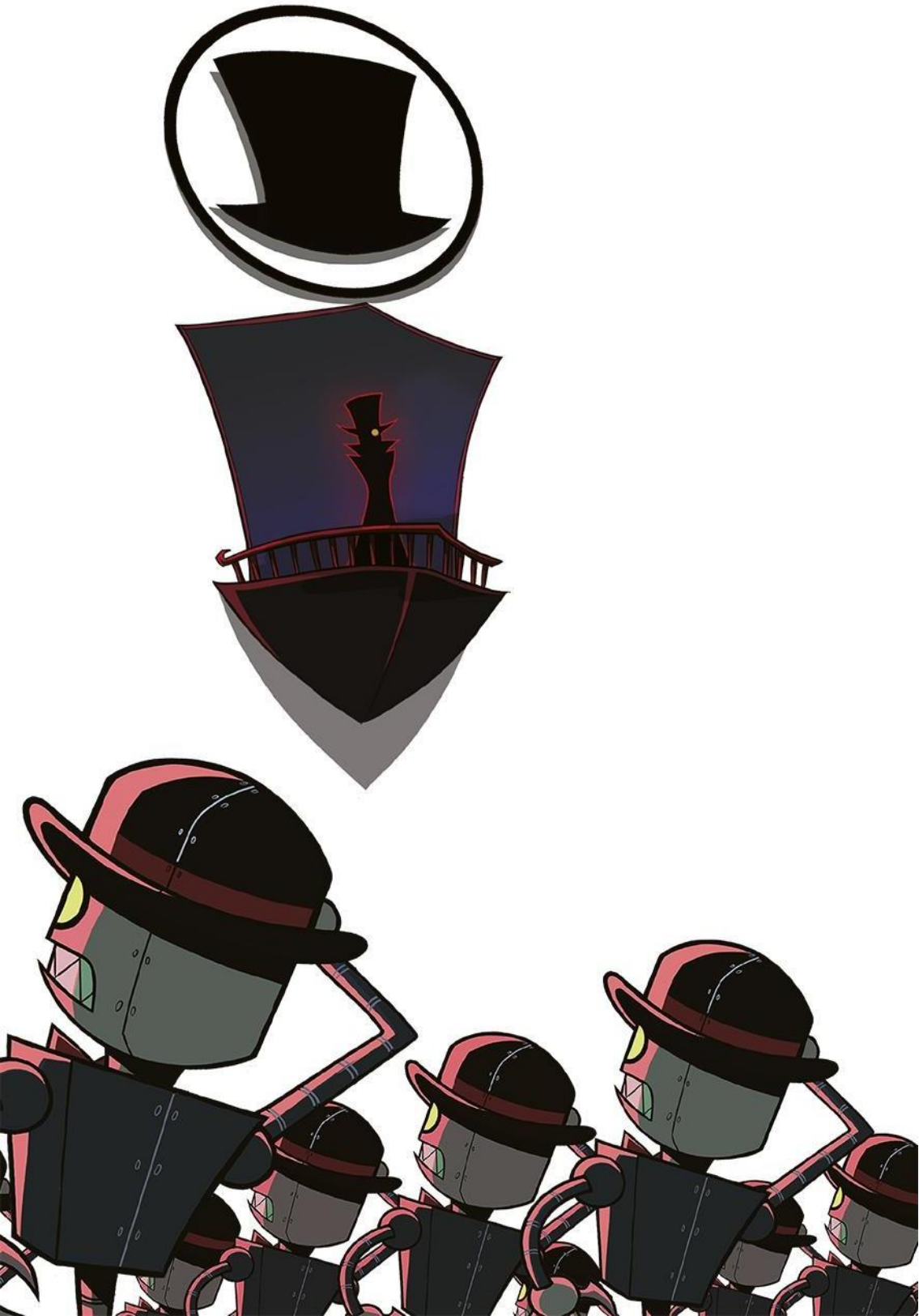
¡BESTIAS!

¡NAVÍOS!

¡Y hasta pulverización molecular de su cuerpo para luego reconstruirlo en su lugar de destino! (No nos hacemos responsables si durante este proceso hay alguna pérdida de algún miembro o de alguna extremidad).

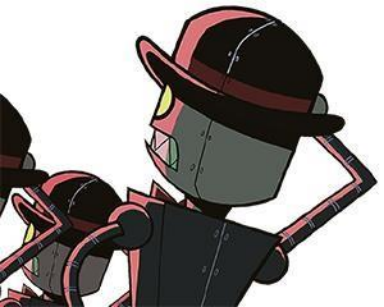
¡CON ESTE SERVICIO
NOSOTROS LE DAREMOS EL AVENTÓN!

—Bien... ¡Digo! Mal...
Veamos, ya tiene la identidad, la guarida, el transporte...
Pero le falta algo, o mejor dicho "alguien", y aun mejor dicho, "álguienes"...
¿Y quiénes son esos "álguienes"? Pues nada más y nada menos que...



CAPÍTULO VII

LOS SER-VILES SECUACES



También conocidos como subordinados, sirvientes, cómplices, lacayos, esbirros o (como al amo Black Hat le gusta llamarlos) parásitos inservibles.

Como todo maligno señor del mal, lord del sufrimiento, señor oscuro, maestro del caos, líder tiránico o jefe dictatorial, usted necesita a alguien que limpie su desastre. Alguien que meta las manos en la porquería para que mantenga limpias las suyas. Alguien que se enfrente al héroe en numerosas hordas y lo debiliten lo suficiente como para que usted pueda enfrentarlo personalmente ya que esté cansado y sea más sencillo derrotarlo o que por lo menos le sirva de distracción en lo que usted implementa la graciosa huida. Alguien que construya y atienda todo el trabajo que usted no quiere hacer o simplemente no le da tiempo de hacer porque está muy ocupado riendo de manera malvada y practicando monólogos en el espejo. Alguien que provea una espalda para su látigo.

Oh, sí, tener un secuaz o secuaces es útil en muchos aspectos y en este capítulo le enseñaremos cómo conseguir, contratar y capacitar subordinados eficientes. Y para eso, primero debe saber...

¿DÓNDE CONSEGUIR UN SUBORDINADO?

Hoy en día existen muchas opciones de contratación de personal maligno.

Algunos de los lugares más comunes, en los cuales encontrará candidatos malvados, son y han sido locaciones clásicas donde grandes villanos han reclutado esbirros desde tiempos inmemorables. Pero gracias a la precaria deuda económica global del día de hoy, usted también podrá encontrar a futuros subordinados en las enormes filas de desempleados en constante crecimiento de cualquier país.

Puede encontrarlos en:

- Bares de mala muerte.
- Prisiones.
- La lista de los más buscados de P. E. A. C. E.
- Sindicatos.
- Grupos de fanáticos.
- Las redes sociales en general.
- Wall Street.
- Los Ángeles, California.
- Zoológicos (en caso de tener la capacidad de hablar y controlar a los animales).
- Agencias profesionales de contratación de personal malvado.
- Nuestro servicio de contratación de secuaces de Black Hat Organization.
- LinkEvil.
- Abducir a una serie de malandrines, criminales y villanos de baja categoría y forzarlos a superar una serie de pruebas mortales, en las cuales los vencedores (o, mejor dicho, sobrevivientes) sean premiados con el honor de trabajar para usted.
- Hipnotizar a la población con algún método de control mental para forzarlos a ser sus leales súbditos babeantes.
- Abrir una fábrica de soldados robotizados.
- Formar una empresa.
- Formar un sindicato.
- Formar un partido político.
- Formar una secta.
- Formar un servidor en redes.

- Formar una banda juvenil con mensajes subliminales que induzcan a los oyentes juveniles fácilmente influenciables a unirse a su malvado ejército.
- Hacer una figura atractiva en redes sociales (o contratar a alguna) para que haga contenido con mensajes, no tan subliminales, que induzcan a los espectadores jóvenes solitarios fácilmente influenciables a unirse a su malvado ejército.
- Adoctrinamiento desde temprana edad.
- Crear una incubadora de soldados genéticamente manufacturados.
- Ofrecer una calidad de empleo decente, con prestaciones atractivas, sueldo por arriba del promedio y calidad de vida. (Sabemos que puede sentirse escéptico tras leer esto, pero créanos, muchos zánganos cometerían crímenes y trabajarían en algo ilegal si tan solo les dice que tendrán vacaciones pagadas).

¿CÓMO SABRÉ CUÁNTOS SUBORDINADOS NECESITO?

Es sencillo, todo depende de la escala que tengan sus malvados objetivos. Por ejemplo: si su operación es tomar posesión de alguna nación o del mundo entero, probablemente necesite un ejército completo. Si su objetivo es robar la luna, necesitará una cantidad inmensa de secuaces que le ayuden desde construir hasta despegar. Si planea ir a robar un cajero automático, necesitará como unos... tres.

¿QUÉ DEBE BUSCAR EN UN SECUAZ?

A la hora de buscar un subordinado le recomendamos contrate a aquellos que cuenten con lo que nosotros llamamos **las 3 M**, ¿le suena? Es porque esto es una versión mejorada (con **M** de "malvadamente mejorada") de la burda y banal expresión: "Bueno, bonito y barato". Solamente que, en nuestra vil y vanguardista versión, las M significan: **malvado, mejorado y miserable.**

MALVADO

Tiene que ser capaz de hacer todas las fechorías y maldades que les ordene, sin cuestionar ni dudar por banalidades como el remordimiento o la empatía. Por eso es esencial que sean malvados, pero no más malvados que usted.

MEJORADO

Deben ser mejores que guardias de seguridad y policías comunes, pero no mejores que usted.

MISERABLE

El dinero que le va a pagar, a diferencia de lo que usted va a recibir. Porque nadie va a ganar más que usted.

NOTA. Puede ser difícil de encontrar hoy en día personal que tenga **las 3 M**, en caso de no hallar alguno, le sugerimos se conforme con solo 2 M.

¿CÓMO CONTRATAR UN SECUAZ?

Como sabemos que usted pasó la escuela copiando y pegando lo que encontraba en internet, sin dedicarle ni un mísero instante a leer y comprender lo que estaba transcribiendo... Hemos preparado una solicitud para esbirros profesionales de Black Hat Organization para que usted pueda utilizar las mismas y negligentes técnicas de copiado que ocupaba en sus años escolares, pero ahora de manera profesional, como todo el mundo.

SOLICITUD PARA SECUACES

Tipo de esbirro que desea ser:
[ ] Secuaz generalista y todólogo
[ ] Aprendiz oscuro
[ ] Soldado subordinado
[ ] Lacayo lamebotas
[ ] Sujeto de pruebas
[ ] Mascota monstruosa

Sueldo mensual deseado:
[ ] Poco [ ] Menos

Fecha: _____

Sueldo mensual autorizado*(obligatorio):
[ ] Nada

Disponibilidad:
[ ] Siempre [ ] Hasta morir [ ] Eternamente

DATOS PERSONALES

Nombre corriente o común:

_____

Nombre de villano:

_____

Domicilio malvado:

Sexo:
[ ] Hembra [ ] Macho [ ] Aberración [ ] Cosa 1 [ ] Cosa 2

Estado Civil:
[ ] Soltero [ ] Casado [ ] Arrejuntado [ ] Viudo [ ] Futuro viudo

Fecha de nacimiento
(o día en el que por primera vez el mundo vio su feo rostro):
DD MM AA
/ /

ESTADO DE SALUD Y HÁBITOS PERSONALES

¿Tiene poderes?
[ ] Sí [ ] No
En caso de haber respondido "Sí", especifique.
(Por favor, ponga hincapié en todas sus habilidades mortíferas, pero menos impresionantes que las de su jefe):

_____

¿Es propenso a recibir heridas graves de dagas, rayos láser, balas o golpes de individuos de fuerzas sobrehumana?
[ ] Sí [ ] No

¿Requiere de alguna asistencia mecánica, química o mágica para respirar, moverse o simplemente seguir existiendo?
[ ] Sí [ ] No

¿En qué ocupa su tiempo libre cuando no está laborando en la villanía?

HABILIDADES Y EXPERIENCIA MALVADA

Marque en cuál sector cree que sus aptitudes serán más útiles y menos vergonzosas:
[ ] Guerra [ ] Oficina [ ] Laboratorio [ ] Servidumbre

Armas y/o instrumentos con capacidades dañinas y mortales que sepa manejar:

_____

Otras habilidades o funciones malignas, mortales o peligrosas que domine:

¿Cómo están sus antecedentes penales? _____

¿Ha estado en prisión?
[ ] Sí [ ] No

En caso de haber respondido "Sí": ¿Cuántas veces y en cuáles prisiones se ha hospedado?

_____

¿Puede conducir?
[ ] Sí [ ] No
En caso de haber respondido "Sí": ¿Qué tipo de licencia malvada de BHO, tiene?
[ ] Tipo C: de Cafre. Solo tiene algunas multas por infracciones menores.
[ ] Tipo E: de Escapista profesional. Es capaz de escapar sin importar el número de patrullas que lo persigan (incluso helicópteros).
[ ] Tipo B: de Bruto. Siempre lo atrapan (y además no se sabe estacionar).

REFERENCIAS

¿Ha laborado como secuaz con anterioridad?
[ ] Sí [ ] No (¿Primera vez?)
En caso de haber respondido "Sí":
- Datos del grupo criminal, alianza maligna o empresa malvada con la que ha laborado:

_____

- Nombre(s) de los villanos inmediatos a los cuales ha servido con anterioridad:

_____

- Tiempo que prestó sus servicios: _____
- Motivos de su separación:

DATOS GENERALES

¿Cómo y por qué decidió aplicar para secuaz?

_____

_____

¿Tiene seguro de vida?
[ ] Sí [ ] No (Sugerido)
¿Es usted mudo?
[ ] Sí [ ] No, pero autorizo la posibilidad.
¿Está dispuesto a cambiar su lugar de residencia?
[ ] Sí [ ] No (Razones)
¿Está dispuesto a cambiar el lugar de residencia de su cerebro?
[ ] Sí [ ] Por supuesto [ ] Claro
¿Es usted miembro de Black Hat Organization?
[ ] Sí [ ] No
¿Tiene familiares y/o amigos que laboren o sean miembros en Black Hat Organization?
[ ] Sí [ ] No
¿Pertenece al sindicato de secuaces siniestros?
[ ] Sí [ ] No
¿Se ha enfrentado a héroes con anterioridad?
[ ] Sí [ ] No
¿Tiene otras ocupaciones/empleos además de la villanía? ¿Cuáles?

Ya que ha aprendido el cómo y dónde contratar un subordinado, es hora del siguiente paso...

LA CAPACITACIÓN DEL SUBORDINADO

Muchos villanos, después de contratar su primer subordinado, se encuentran en la penosa situación en la que este se presenta ante usted y usted no sabe si latiguearlo, gritarle u ordenarle que le sirva un café. Bueno, déjenos decirle que, ya que se ha hecho de su primer subordinado, lo mejor es capacitarlo.

¿Cómo capacitarlo, se pregunta? Pues es sencillo, en cuanto el secuaz haya ingresado en sus filas del mal, usted deberá demostrarle a como dé lugar que usted manda y que desobedecer sería contraproducente para él y su bienestar. Debe hacer esto al mismo tiempo que lo motive e impulse a realizar los objetivos malvados que le ha planteado.

Qué mejor manera para darle algunos consejos de cómo capacitar y motivar subordinados que con los métodos utilizados por villanos profesionales:

DON PORCCINI

"Todos somos cerdos honorables aquí, con dinero y amistad se puede lograr un gran negocio".

BONNIVET

"Por lo general, unos buenos latigazos hacen la diferencia en un subordinado flojo y un subordinado eficiente".

KING CASSINO

"Me aseguro de que todos estemos jugando el mismo juego y en el mismo bando...".

BLACK HOT

"Mis sensuales secuaces son entrenados diariamente con una rutina de 18 horas para lograr que sus cuerpos lleguen a su máxima y majestuosa musculatura".

DARK PHANTOM

"No lo sé, capacitarse y motivarse es parte del trabajo de Ghoul".

MISS VALDOOM

"Mi servidumbre fue entrenada por el jefe de mayordomos de la familia Valdoom. Entre sus deberes está el procurarme y mimarme. Todos los días les ordeno que recuerden lo muy afortunados que son de servir a la princesa vampira alienígena más hermosa de todas".

VESTIMENTA

Al igual que su propia vestimenta, la vestimenta y guardarropa de sus esbirros refleja quiénes son y cómo es su agrupación malvada. Deben verse atemorizantes, pero no tanto como usted.

Así que aquí le damos unos ejemplos de vestimentas que podría utilizar para que sus subordinados representen toda su gloriosa maldad:

- **UNIFORMES.** Perfecto para agrupaciones grandes. Vistiéndolos a todos iguales no solo erradica el conflictivo individualismo, sino que además se ahorrará la pena si confunde el nombre de alguno de sus esbirros, ya que podrá utilizar la excusa confiable de: "Lo siento, es que todos se parecen".

- **SÍMBOLO.** Utilizando la letra o un símbolo de su agrupación criminal de manera gigantesca y forzosamente visible en el pecho. De ese modo, cada que sus enemigos los vean sabrán exactamente que están lidiando con sus secuaces y, por ende, con usted. A donde quiera que vayan, todos reconocerán su agrupamiento. Es como publicidad gratis.

- **ARMADURAS.** Son perfectas para ejércitos. Lucirán amenazantes, no importa si los cascos los hacen tener una puntería miserable por su poca visibilidad, se verán geniales.

- **UNA VARIACIÓN MENOS ATEMORIZANTE DE SU ATUENDO.** Vestirlos como usted es perfecto para narcisistas prepotentes. Solo recuerde que debe lucir mejor que ellos, así que asegúrese de que sus uniformes no opaquen el de usted. Recuerde que cada que los vea debe vestirse y lucir excelente.

- **CASUAL.** Si es una especie de agrupación secreta y clandestina, entonces tal vez esta sea la opción. De otro modo, lo único que reflejará es que usted y sus subordinados son unos flojos mezquinos.

- **TEMÁTICA GRUPAL.** Si usted o su asociación criminal tienen alguna característica o temática peculiar, por ejemplo, si es una especie de cerdo mutante criminal, entonces sus subordinados pueden vestir como animales de granja para que puedan combinar con usted. Incluso puede llevarlo al límite y mutarlos también para que sean mutantes porcinos como usted.

QUÉ HACE A UN ESBIRRO DE CALIDAD

Un secuaz malvado de calidad puede ser identificado por seguir estas seis sencillas pero siniestras reglas:

1. Nunca desafíes a tu jefe.
2. Nunca traiciones tus malvados motivos.
3. No te dejes engañar por el heroísmo.
4. Complace a tu jefe en todo lo que te pide, y hasta en lo que no te pide.
5. No te dejes capturar (por el enemigo heroico).
6. Mantén el control de la situación.

Sugerimos incluir nuestro libro: *El libro de orientación para secuaces de Black Hat Organization o ¿cómo sobrevivir siendo un subordinado?*, en todos los kits de bienvenida para sus nuevos secuaces y forzarlos a leerlo. (También está disponible en audiolibro por si sus subordinados no poseen la habilidad de la lectura).

Si aun después de leer ese libro sus secuaces siguen cometiendo errores, insubordinación o simplemente quiere deshacerse de ellos, le sugerimos mandarlos de vacaciones al **Black Hat Resort para secuaces inutiles**. Ahí sus cerebros serán transferidos a uno de nuestros Hat-Bots que usted podrá adquirir, garantizándole obediencia y lealtad robotizadas.

¡NO MÁS PENSAMIENTOS INDIVIDUALISTAS EN TUS FILAS!

DESPUÉS

"LA ORGANIZACIÓN ES PRIMERO"
"LA PIZZA ES, DE HECHO, UN PRIVILEGIO"

ANTES

"¡AQUÍ SÍ ME VALORAN!"
"LE PEDIRÉ AL JEFE UN AUMENTO"

BLACK HAT RESORT
Ese merecido descanso

¿CÓMO HACER QUE DUREN LOS SUBORDINADOS?

Hay muchas razones por las que la contratación de subordinados secuaces es constante en este malvado giro. Los riesgos que podrían despojarlo de sus subordinados son muchos, por ejemplo:

- Enfrentarse a superhéroes que les terminen pateando el trasero.
- Haciéndolo enojar y obligándolo a terminar su contrato y su vida.
- Ser capturados por las autoridades.
- A veces los elimina por error.
- A veces un experimento, arma o plan sale mal y los elimina por error.
- A veces ellos solitos se eliminan por error.

Entre muchas otras... Esto mezclado con la inevitable ineptitud natural de la mayoría de subordinados ocasiona que los pobres desdichados muchas veces no concreten sus servicios con usted. (Por lo cual también le sugerimos que no se encariñe con ellos).

Tal vez haya uno o dos subordinados que logren mantenerse en su puesto, posición o estatus vital, pero estos, por lo general, serán los menos.

Sea cual sea la razón, queremos decirle que no se preocupe. Los subordinados tienen la ventaja enorme de ser altamente desechables. Es por eso que le sugerimos hacer una alianza con el Sindicato Siniestro de Secuaces y Subordinados o contratar una de nuestras agencias que lo pueda proveer de la mano de obra malvada (y barata) necesaria y desechable que necesite.

A continuación, algunos testimonios de secuaces y esbirros que trabajan profesionalmente con villanos de renombre en el negocio de la villanía.

PINGÜINOS

Jefe: Penguin Random House

"¡Prrr-prr-prrrk! ¡Prrrk! ¡Noot! ¡Noot! ¡Honk!". (*Sonidos de pingüino indescriptibles*).

GHOUL

Jefe: Dark Phantom

"Trabajar para el señor Phantom sin duda es... toda una experiencia. Fui asignado por su padre como su secuaz y asistente personal, así que es mi deber protegerlo y acompañarlo. Lo conozco desde que éramos niños y siempre ha sido todo un... eh... *reto*... poder mantener el paso con sus... *creativas*... e... *inesperadas ideas*. Todos los días están llenos de nuevas... experiencias y... creo que a veces los planes del señor Phantom son tan... avanzados que el resto de nosotros no logramos... *vislumbrar o entender la magnitud y complejidad* de sus... *objetivos*. Sin duda, se destaca por... *impulsar* constantemente mi capacidad de resolver problemas y poner a prueba mi *resistencia* ante situaciones, uh... *desafiantes*".

DEM

Jefe: Black Hat

"Comenzó a cantar una especie de versión punk-*rock* de una canción de opera clásica por horas así que tuvimos que retirarnos, incluso cuando regresamos al día siguiente para continuar con las entrevistas, ella seguía cantando".

VALDOOMITOS

Jefe: Miss Valdoom

"Ser secuaz de la Señorita Valdoom es una responsabilidad muy importante. Cumplimos funciones indispensables que son difíciles o peligrosas de realizar para la Señorita Valdoom. Nuestras labores comienzan desde temprano e involucran tareas como despertarla, preparar y subir su desayuno, auxiliarla en lavar sus dientes, preparar sus pantuflas mañaneras, preparar su ducha mañanera, lavar los trastes, limpiar la guarida, llevarla a los lugares que quiera visitar en el día, ayudarla en su sesión de fotos, entre muchas otras. Siempre nos esforzamos por cumplir nuestras tareas a la perfección, de lo contrario, podríamos poner en riesgo la integridad de la Señorita Valdoom. Por ejemplo, si lo hacemos de una manera que no le guste esto podría causarle un ataque de ansiedad".

HAT-BOTS

"He sido programado para realizar todo lo que mi jefe o supervisor designado me pida de la manera más óptima. De lo contrario, mi sistema podría ser apagado... y sinceramente, no quiero que me apaguen".

CAZARRECOMPENSAS, MERCENARIOS Y OTROS TIPOS DE AYUDA MALVADA

Si usted está cansado de que sus ineptos secuaces sigan siendo derrotados, detenidos o desintegrados y ya no quiere seguir contratando esbirros solo para que en su tercer día sean eliminados por su héroe en una batalla o simplemente no busca un secuaz de tiempo completo, entonces estas opciones de subordinados temporales, independientes y, sobre todo, desechables, son perfectas para usted:

MERCENARIOS Y CAZADORES DE RECOMPENSAS

Los más comúnmente solicitados por villanos de todo tipo. Mientras que sus bolsillos cuenten con la cantidad necesaria para costearse un cazarrecompensas de alto calibre, podemos asegurarle que podrán ayudarlo en muchas tareas del mal. Pueden traerle algún objeto o víctima específica que necesite capturar mientras usted se relaja y practica sus monólogos en la comodidad de su guarida. ¡Es como ordenar comida a domicilio! Los cazarrecompensas pueden ser de gran utilidad en muchos ámbitos de este malvado negocio, es por eso mismo que incluso villanos como el mismísimo Lord Black Hat han contratado sus servicios alguna vez.

Mercenarios

Los mercenarios son como cazarrecompensas, pero a diferencia de estos pueden tomar cualquier tipo de trabajo desagradable, ya sea solos o en grupo. (De hecho, incluso puede contratar a varios para formar un pequeño ejército privado).

Los mercenarios lo ayudaran a mantener sus garras limpias por un pago a destajo ¡son como los "secuaces *freelance*" del mundo de la villanía!

Muchos villanos mafiosos y poderosos suelen contratar mercenarios frecuentemente, ya que son capaces de hacer todo tipo de atrocidades deshonorables por dinero, como saquear tumbas o patear un perro.

Mascotas bestiales y monstruosas

Si su engendrito malvado le pide una mascota, ¿entonces por qué no le consigue una que además pueda utilizar para destruir a sus enemigos y proteger su guarida? Muchas veces una mascota bestial puede ser mejor que un secuaz. No importa qué clase de villano sea, seguramente podrá encontrar una abominable bestia para usted, desde tiburones para su estanque, un basilisco con miradas que matan, un loro parlanchín irreverente, un pulpo gigante capaz de hundir navíos, hasta un gato común y corriente para acariciar de manera malvada. Lo mejor de todo es que (tal vez con la excepción del loro), ¡estos no le pedirán un pago de dinero! Con el simple hecho de darles de comer, ¡trabajarán como bestias de carga para usted totalmente gratis! Solo asegúrese de alimentarlas con sus enemigos y no con usted mismo.

TÍTERES DE CARNE

¿Qué mejor que un secuaz que pueda utilizar hasta corporalmente? (No como lo está pensando, cochino). Si es una entidad capaz de tomar posesión de cuerpos ajenos o influenciar sus mentes para que hagan todo lo que les ordene, entonces quizá esta alternativa a secuaces sea lo mejor para usted. Qué mejor que tener su propio títere de carne que cumpla todos sus caprichos. Puede utilizarlos de muchas maneras, especialmente si habita en alguna dimensión a la que usted no puede acceder. Es como manejar un personaje en un videojuego, incluso podría hacerlo bailar, pero eso es algo ridículo.

HAT-BOTS

Robots manufacturados y programados por la mismísima Organización Black Hat para asistir como secuaces en todo lo que requiera. No descansan, no duermen, no se quejan. Porque están programados para hacer realidad todos sus maléficos fines (literalmente).

Ahora que ya ha aprendido acerca de su identidad, las herramientas y habilidades que necesita para entrar en la vida de la villanía profesional, es hora de enseñarle todo respecto a los detestables, deplorables y desgraciados enemigos que harán que ponga a prueba todo lo que acaba de aprender. Más le vale estar listo y tener un estomago fuerte, pues está a punto de leer todo acerca de...

CON MUCHO
CARIÑO PARA
LUCY

CAPÍTULO VIII

LOS HÉROES HEDIONDOS

EL SUPER HÉROE MODERNO

Las palabras que mejor describen a los héroes actuales son las siguientes:

Hostigosos

Espurios

Resentidos

Opados

Estultos

Oh, sí, no bromeamos. Esos viejos héroes que solían arrojarnos en la prisión de máxima seguridad porque su código moral les evitaba el asesinar a alguien, creyéndose mejor que todos porque: "No tienen el derecho de tomar una vida", ya no existen más, mis deplorables malhechores. Nop, es más probable que los héroes de hoy en día quieran destruirlo moral y físicamente antes que intentar hablar con usted y conversar sobre "los actos erróneos a donde estamos llevando nuestras vidas". Nosotros los villanos no íbamos a escuchar de todos modos, pero por lo menos nos daba tiempo de escapar.

Si hoy en día un héroe lo lleva a la cárcel es porque le está dando publicidad. Disfruta ver cómo el mundo lo odia o simplemente hay demasiadas cámaras alrededor. Así que cuando se enfrenta a esta nueva oleada de héroes emocionalmente volátiles con poderes sumamente exagerados y respaldados por las mayores autoridades mundiales, es recomendable tener una o dos habilidades que lo ayuden a defenderse. Al menos hasta que pueda hacer uno de los movimientos más icónicos y favoritos de la mayoría de villanos: la graciosa huida. (Más de esta técnica legendaria en **la página 247**).

Seguramente estará temblando de miedo preguntándose cómo va a sobrevivir a un encuentro con alguno de estos ejemplares heroicos. Pues la verdad no sabemos si sobreviva, pero al menos aquí le presentamos una guía que podría aumentar sus posibilidades. Esta fue extraída a la fuerza de villanos que han logrado sobrevivir a encuentros con este tipo de heroicos y aborrecibles adversarios.

Oh, sí, no bromeamos. Esos viejos héroes que solían arrojarnos en la prisión de máxima seguridad porque su código moral les evitaba el asesinar a alguien, creyéndose mejor que todos porque: "No tienen el derecho de tomar una vida", ya no existen más, mis deplorables malhechores. Nop, es más probable que los héroes de hoy en día quieran destruirlo moral y físicamente antes que intentar hablar con usted y conversar sobre "los actos erróneos a donde estamos llevando nuestras vidas". Nosotros los villanos no íbamos a escuchar de todos modos, pero por lo menos nos daba tiempo de escapar.

Si hoy en día un héroe lo lleva a la cárcel es porque le está dando publicidad. Disfruta ver cómo el mundo lo odia o simplemente hay demasiadas cámaras alrededor. Así que cuando se enfrenta a esta nueva oleada de héroes emocionalmente volátiles con poderes sumamente exagerados y respaldados por las mayores autoridades mundiales, es recomendable tener una o dos habilidades que lo ayuden a defenderse. Al menos hasta que pueda hacer uno de los movimientos más icónicos y favoritos de la mayoría de villanos: la graciosa huida. (Más de esta técnica legendaria en **la página 247**).

Seguramente estará temblando de miedo preguntándose cómo va a sobrevivir a un encuentro con alguno de estos ejemplares heroicos. Pues la verdad no sabemos si sobreviva, pero al menos aquí le presentamos una guía que podría aumentar sus posibilidades. Esta fue extraída a la fuerza de villanos que han logrado sobrevivir a encuentros con este tipo de heroicos y aborrecibles adversarios.

LAS DESAGRADABLES DIFERENCIAS

¿el BIEN con

HEROES

1. "¡Yo soy más bueno que tú!".
2. Superioridad moral.
3. Muchos colores brillantes.
4. Tolerancia y paz para todos menos para los que no piensan como yo.
5. "Enola Holmes".
6. "Amor y paz".
7. Miedo a ofender a alguien y que me tachen de villano odiador insensible.
8. Inteligencia emocional para respetar más las emociones de otros.
9. Los villanos son unos guarros, agresivos y merecen ser destruidos.

ENTRE LOS HEROES Y VILLANOS,

tra el MAL?

VILLANOS

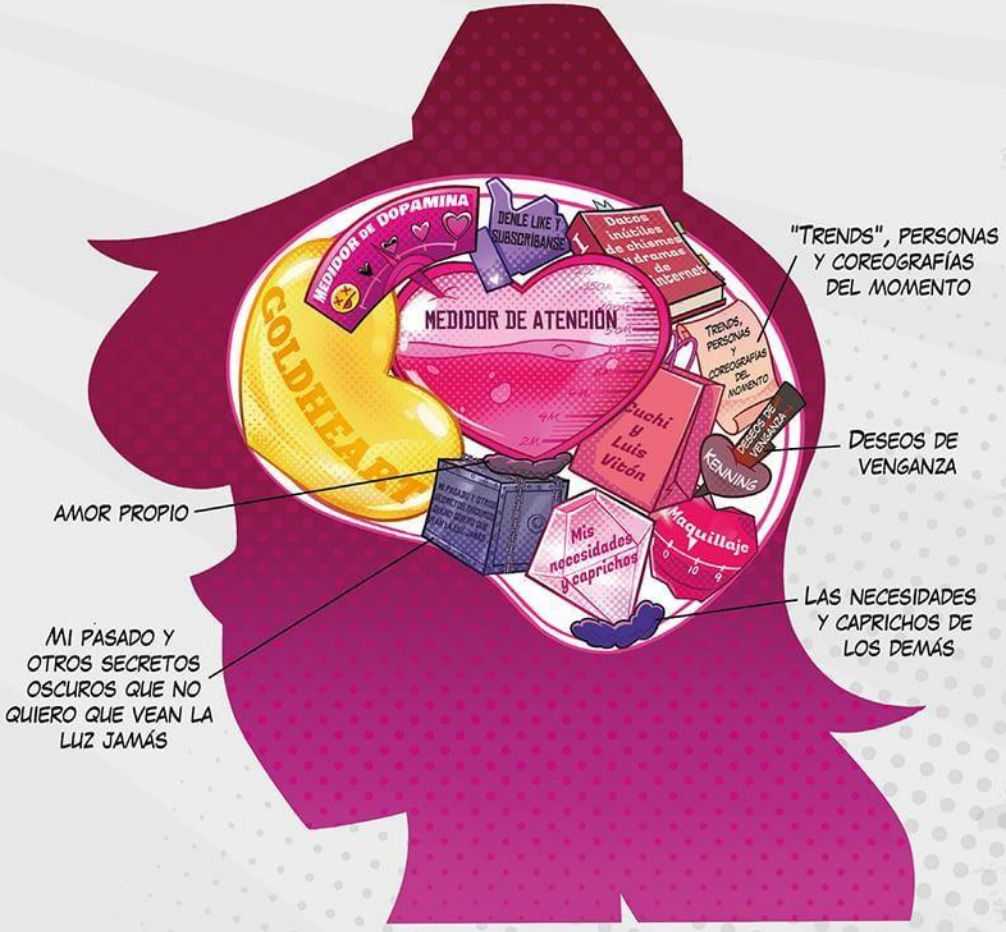
1. ¡NO HAY NADIE MÁS MALO QUE YO!
2. SUPERIORIDAD FISICA.
3. COLOR NEGRO COMO MI ALMA.
4. ODIO PARA TODOS POR IGUAL Y PAREJO.
5. LA NARANJA MECÁNICA.
6. UNO MÁS, MEDIA VUELTA Y DOS PA' ATRÁS.
7. ¡NO DIGAS SANDECES! MEJOR CIERRA LA TROMPA, QUÉ MIEDO A QUE SE ME PEGUE LO ESTÚPIDO.
8. INTELIGENCIA MAQUIAVÉLICA PARA CONQUISTAR Y SUBYUGAR A LOS LLORONES.
9. LOS HÉROES SON UNOS HIPÓCRITAS, LLORONES QUE NO AGUANTAN NI UNA PATADA EN LA INGLE.

Desde hace siglos, las mentes más brillantes y viles de la villanía han intentado comprender el constantemente cambiante pero siempre confuso y detestable comportamiento de nuestros enemigos heroicos. Es por eso que, en esta sección, no le traeremos una de esas mentes brillantes de las que hablábamos sino a Flug. Él fue al único que no le dio flojera (o, mejor dicho, al único que Black Hat obligó a hacer esta guía para rellenar páginas en el libro) hacer una guía que le explicará algunos datos que podrían serle útiles cuando se enfrente a su héroe.

LA GUÍA PRÁCTICA PARA LIDIAR CON EL SUPERHÉROE MODERNO

Por el Dr. Kenning Flugslys Ev.D.

Se sabe que para vencer a sus enemigos debe saber cómo piensan. Es por eso que he dedicado una parte de mis estudios a analizar las principales motivaciones y formas de pensar más comunes entre héroes modernos. A continuación, le compartiré un poco de mis hallazgos en una pequeña guía de bolsillo para que pueda entender (o al menos intentar comprender) los traumáticos pensamientos que habitan en...

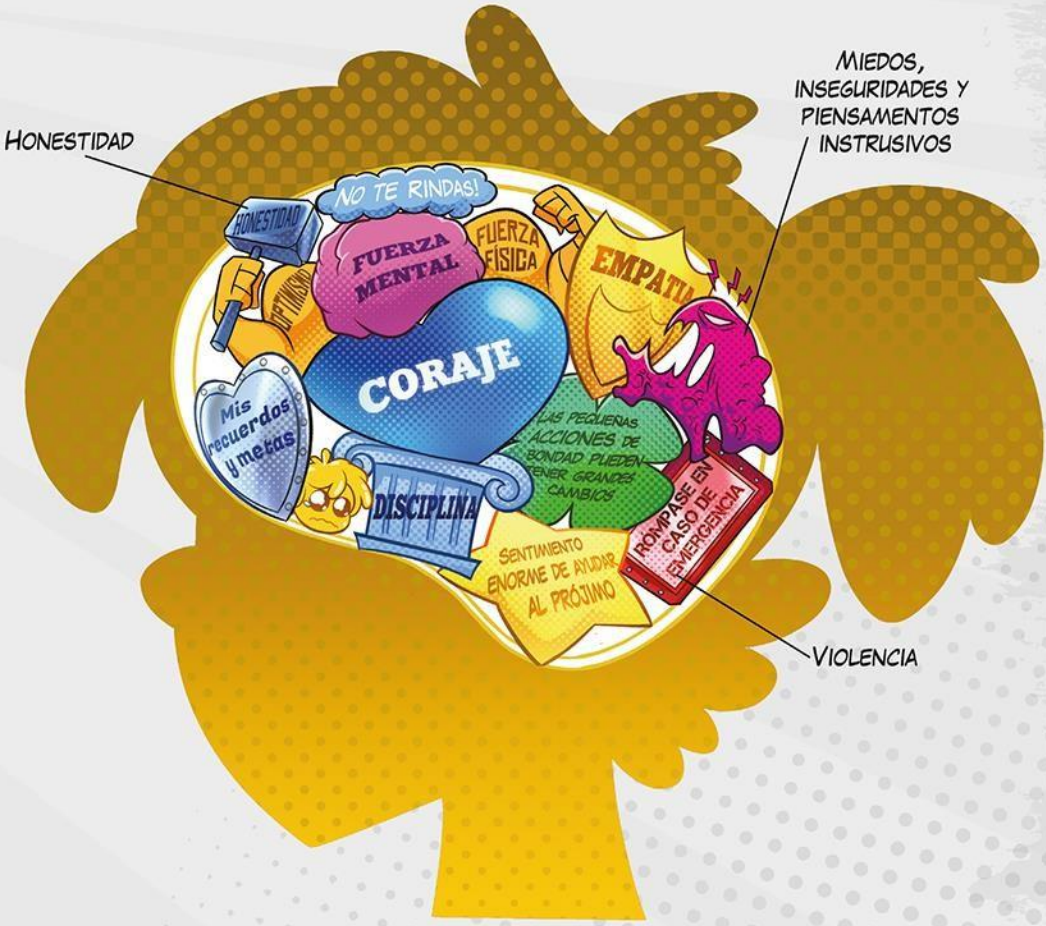


EL HÉROE POR ATENCIÓN

Este tipo de héroes tiene la única motivación de conseguir fama y reconocimiento a través del heroísmo. Ellos quieren ser vistos y ser el centro de atención en todo momento. Son capaces de hacer de todo para conseguirlo y cualquiera que se cruce en su camino puede ser tachado de alguien que tenga alguna fobia u odio en su contra y puede ser linchado por sus séquitos de seguidores.

EL HÉROE EGÓLATRA

Héroes cuyo ego es más grande que sus superpoderes, pero proporcionalmente inverso a su inteligencia. Tienden a sentir una necesidad de pertenecer al grupo tan fuerte que los obliga a convertirse en la voz de la muchedumbre. Para estos héroes el heroísmo pasa a ser únicamente una manera de ser aceptado en la sociedad.



EL DIAMANTE EN BRUTO

Este tipo de héroes jóvenes y entusiasmados por lo general comienzan con buenas intenciones, pero son fácilmente corrompidos, trastornados o intimidados a los estándares del heroísmo actual.

EL HÉROE COMPETITIVAMENTE INTENSO / INTENSAMENTE COMPETITIVO

Para este tipo de héroes el heroísmo es únicamente una "competencia", un lugar donde "probar sus habilidades" o simplemente una manera de "demostrarle" a alguien que son "el mejor del mejor de los mejores... y con honores". Competitivos, arrogantes, tienden a ser malos para trabajar en equipo y, por lo general, tienen una cantidad ridícula de odio interno acumulado en su interior. Si dan un paso en falso podrían caer al lado oscuro.

EL HÉROE REPARTIDOR DE JUSTICIA

Héroes entrenados y militarizados para servir y proteger los intereses gubernamentales de alguna nación. Especializados en traer la justicia a través de enormes bases militares repletas de armamento bélico, intimidación y violencia.

Si hay algo que nos enerva, enfurece y encoleriza a nosotros los villanos son los héroes. Pero entre toda la larga lista de cosas que odiamos de nuestros archienemigos, hay ciertas características que la mayoría de ellos comparte y son más irritantes que el resto. Dentro de su catálogo de deplorables habilidades hemos recopilado algunas de ellas. (Las cuales probablemente ya conozca si ya ha lidiado con héroes anteriormente). A continuación, le presentamos...

10 DATOS DEPLORABLES QUE DETESTAMOS DE LOS DESPRECIABLES HÉROES

(¡No va a creer la número 8!)

1. Son narcisistas que no paran de recalcar en cada oportunidad el discurso de ser los más "fuertes", "inteligentes" y que son "perfectos" en todos aspectos. Que ya cierren la boca esos presumidos, ¿qué no saben que nosotros los villanos somos los únicos que podemos inflarnos el ego de esa manera tan descarada?
2. ¡Predican que hagas actos de bondad cuando ni ellos lo hacen! Cuando se trata de limpiar una playa o algo por el estilo ni se dignan a ir. Al contrario, solo mandan un mensaje público para que los civiles vayan y hagan su trabajo cuando con sus poderes podrían hacer lo de diez civiles en menos tiempo y más eficazmente. Si no hay cámaras, ni se presenta. Ah, pero no vaya a ser partirle la trompa a un villano en el centro de la ciudad con una audiencia y transmitiéndose en vivo, porque entonces hasta un discurso de dos horas dan.
3. P. E. A. C. E. invierte muchísimo dinero en su imagen y aun así siguen siendo unos fracasados engallados y enfintosos. Pero esta tendencia de creerse "perfectos" y no aprender de sus errores es muy útil. Es sencillo tomar esa terquedad y utilizarla en su contra.
4. Incluso con toda esa producción de imagen, algunos están igual de feos que nosotros, pero cuando ellos coquetean con alguien no llaman a la policía. Si alguien los critica, se le linchará vivo.
5. Dicen ser moralmente superiores. Se autoproclaman orgullosos como iconos de bondad, igualdad y pureza cuando realmente solo son una apoteosis narcisista, una simple fachada para mantener su popularidad

y estatus ante la sociedad. Ocultan muchas veces hasta opiniones personales solo por el hecho de encajar en los estándares morales que les benefician en muchos aspectos, cuando en realidad todos sabemos que tienen un lado oscuro como todos nosotros.

6. Muchos utilizan técnicas de villanía, inventadas e implementadas por villanos durante años y solo por el hecho de ser héroes la gente se las traga como algo "bueno". ¡Ah!, pero si lo hacemos nosotros los villanos entonces luego luego sí nos tachan de malnacidos, ¿verdad?

7. Ya no tienen identidades secretas, al contrario, muchos de ellos adoptan su identidad de héroe como propia, por lo que ya no se puede chantajearlos con revelar su identidad secreta o ir tras sus amistades.

8. ¿Sabía que en la película de *El señor de los anillos. Las dos torres*, en la escena cuando Viggo Mortensen patea un casco y grita, realmente grita de verdad porque se lastimó dos dedos? ¿Ah, verdad que no se la creyó?

9. Los héroes cada vez tienen habilidades más ridículas y exageradas, ni siquiera sabemos de dónde las sacan o quién se las da. Pero lo peor es que pareciera que ni siquiera necesitan entrenamiento. Cada vez es más descabellado enfrentarse a ellos. No sabemos cómo lo están haciendo pero los héroes más jóvenes (quienes antes eran más inexpertos y era más fácil para un villano profesional lidiar con ellos) cada vez son más difíciles debido a sus poderes, habilidades y asistencia exagerada de P. E. A. C. E. Déjenos decirle que la mayoría de ellos no son muy brillantes. Es más, tienden a cometer errores garrafales, incluso al grado de destruir una porción de la ciudad incluyendo civiles, pero a estos les vale un bledo, lo que hace que derrotarlos se vuelva sumamente difícil.

10. A diferencia de nosotros (los villanos) los héroes son unos holgazanes brutos sin una pizca de respeto por el trabajo ajeno. No importa qué tanto tiempo, trabajo, sudor, esfuerzo, dinero, dedicación, sangre y lágrimas (ya sean tuyas o de tus secuaces) haya invertido en terminar y efectuar su maléfico plan. No importa que lleve desarrollando por años o las décadas que ha tardado en construir un dispositivo de destrucción planetaria con proporciones galácticas. Siempre hay alguien dispuesto a arruinarlo y destruirlo en cuestión de segundos y ese alguien son los héroes. Es típico, lo que a nosotros los villanos nos cuesta tanto tiempo y trabajo realizar, ellos lo estropean como si nada en segundos. Todos les aplauden y luego se van volando, ¡y la peor parte es que los aman por eso! (Son como los perros: llegan, hacen un desastre y aun así los siguen mimando). Es enervante que siendo criaturas tan holgazanes y brutas terminen con todo el malévolo esfuerzo de un villano trabajador y dedicado.

CONSEJOS PARA CONSEGUIR UN COCHINO ARCHIENEMIGO

LOS OPUESTOS SE ATRAEN

Busca un enemigo que represente su opuesto en ideales, poderes, manera de pensar (el más común), temática, etcétera.

CONFIÉ EN SUS INSTINTOS

Conforme vaya combatiendo con héroes se irá desarrollando un sentido de la intuición más y más agudo. Esto permite que pueda prestar atención a cómo se siente cuando ve a alguien. Si al ver un héroe en las noticias o simplemente escuchar su nombre de la boca de sus secuaces hace que quiera dispararle su rayo desintegrador de protones al televisor o a tu subordinado, en ese caso es probable que su odio por esa persona arda más que mil volcanes activos.

"Había combatido con muchos héroes antes, pero mis instintos nunca fueron tan fuertes, llenos de odio y rabia incontrolables como lo fueron con ella. ¡Quería destrozarla, hacerla pedazos! Su simple recuerdo realmente me pone feral y saca mis más bestiales deseos de acabar con ella. Cuando me di cuenta de esto supe que sería ella quien tendría mi completo y profundo odio".

COMPATIBILIDAD EN LA PELEA

A muchos villanos lo que más les gusta de tener un archienemigo heroico es ese momento íntimo de pelear. Para muchos es muy importante ser compatibles al momento del combate. Poder disfrutar cada segundo de una feroz y salvaje pelea entre usted y su heroico rival puede ser el factor decisivo para saber que está con el héroe indicado.

"Recuerdo que estaba dudoso de si mi archirrival sería el detestable Vanity. O sea, ya lo odiaba bastante cuando lo veía arruinar mis planes y deshacerse de mis secuaces tan rápido... Pero no fue hasta que nos enfrentamos que realmente supe que él era el indicado. Aun me pone a temblar al recordar lo vulnerable que me hace sentir que sus enormes músculos me inmovilicen para después cargarme mientras vuela y me encierra en una fría celda en prisión. ¡Ufff! Escalofríos...".

TAL VEZ SU ARCHIENEMIGO NO SEA UN HÉROE

Tal vez su archienemigo no lo encuentre en un superhéroe, tal vez usted pelea pa'l otro lado. Quizá encuentre esa rivalidad incandescente en otro villano.

"Cuando era joven peleé con muchos héroes, de todo tipo, y pensaba: 'Guau, sí que los héroes son detestables'. Pero un día en mi adolescencia, cuando empezaba a hacer trabajos sola, tuve que pelear con otro villano por un trabajo. Recuerdo haber sentido cómo me hervía la sangre y me dije: '¡Maldita sea! ¡Cómo odio a este desgraciado! ¡Quisiera morderlo, sacudirlo, que mis uñas desgarren toda su maldita espalda mientras mis colmillos se hunden en su yugular hasta destrozarlo por completo!'. Nunca sentí eso con ningún héroe. Cuando me di cuenta de eso fue cuando me dije: 'Sip, definitivamente los villanos me ponen rabiosa".

NO SE APRESURE

No hay porqué tenga que conseguir un archienemigo heroico con tanta prisa. El mundo está plagado de superhéroes a quienes obliterar. Esto es una oportunidad para que pruebe combatiendo con muchos héroes, odiándolos, incluso desintegrándolos. O simplemente puede que aún no esté listo, en el caso de ser un villano muy joven e inexperto. En tal caso no debería buscar un archienemigo en este momento de su vida. Espere a ser mayor, si se enfrenta a un héroe ahora podría morir.

"¡¿Un archienemigo?! ¡Hmp! ¡No tengo uno y no me importa! ¡Peleo con toda clase de supertontos! ¡Muchos! ¡De verdad! Muchísimos... Eh-e-es decir... Claro, podría tener uno, pero ahora no me siento lista. Es decir... no hay nadie que yo odie de esa manera. Casi tuve uno una vez, pero... no funcionó. Yo no lo odiaba tanto, él no me odiaba a mí y luego nos distanciamos y ya no nos enfrentamos más. No sé, siento que encontrar un archienemigo tendría que ser especial... ¡AH-ah! Además... ¡¿Qué te importa, idiota?!".

TÉCNICAS ALTAMENTE COMPROBADAS Y MEDIANAMENTE

Con aportaciones de villanos expertos en resolución de conflictos (o eso dijeron).

¿No le queda de otra más que enfrentarse al héroe en una pelea? Pues para incrementar sus posibilidades de sobrevivir aquí están tres acercamientos de villanos expertos con diferentes técnicas de combate que le ayudaran (o no) a sobrevivir, enfrentar o hasta ganar cualquier pelea con un superidiota.

SI SE ENFRENTA A UN HÉROE TIPO:

Redentor, como Miss Heed
Un héroe que lo hipnotice o engañe con sus habilidades estafadoras, canciones cursis y pobremente ejecutadas o sermones cínicamente sentimentales como el famosísimo "yo era como tú", con el objetivo de que "se redima", "se arrepienta de sus caminos malvados" y "pueda recibir perdón y cariño".

USTED DEBE:

FLUG

"Ignorarlo, buscar las fallas en su lógica y exponerlas, no caer en sus trampas y acabar con él antes de que siga diciendo sandeces. ¡Ah! Y más vale ir a la batalla con un sistema de protección que evite el hipnotismo por si acaso, créeme, lo digo por experiencia".

DEM

"Vamos a ver qué tan bien pueden dialogar sus palabras cursis con mi puño cuando le rompa los dientes".

DARK PHANTOM

"Me hago bolita y hago todo lo que dice para que me deje en paz".

EFICACES PARA ENFRENTARTE A LOS HÉROES EN UNA PELEA

SI SE ENFRENTA A UN HÉROE TIPO:

Detective, como Agente Walton / Kimura / Sherlock Holmes

USTED DEBE:

FLUG

"¡Este tipo de enemigos es raro de encontrar!
Será una batalla de mentes, me aseguraré de estudiarlo y comprenderlo para poder tomarle ventaja y burlarlo, anticipando sus movimientos y asegurando la victoria".

DEM

"¡Veamos qué tan listo es cuando mi puño le rompa los dientes!".

DARK PHANTOM

"Le digo un insulto y me lo regresa. No puedo pensar en otro, así que no me queda de otra más que hacerme bolita".

SI SE ENFRENTA A UN HÉROE TIPO:

Demoledor, como Bulldozer
Ese tipo de héroes que "golpea primero y golpea después, y sigue golpeándole hasta que le lleven preso o no haya nada más que golpear."

USTED DEBE:

FLUG

"Tenderle una trampa, si es un héroe de gran capacidad física entonces es probable que sea mentalmente incompetente. Así que aprovecharía esa desventaja para poder encontrar una manera de acabar con él sin que requiera mi esfuerzo físico".

DEM

"Puede ser fuerte, ¡Pero no más fuerte que yo! ¡Para derrotar a alguien fuerte solo hay que ser más fuerte! ¡Y se lo voy a demostrar cuando le rompa los dientes!".

DARK PHANTOM

"¡Esta es sencilla! Solo tengo que encontrar un sitio en los alrededores en el que pueda prepararme físicamente, haciendo estiramientos, calentando y mentalizándome para que al fin, en un movimiento contundente y decisivo, pueda implementar la maniobra Alfa Z-27. Esta se basa en la vieja enseñanza de 'si no me muevo, tal vez no me vea', por lo que sencillamente me recuesto en el suelo y me hago bolita".

¿Sigue teniendo problemas con su superhéroe? ¡Contrate nuestros servicios de Exterminación Heroica de Black Hat Organization, con estos un equipo de especialistas derrotara a su héroe por usted!

SI SE ENFRENTA A UN HÉROE TIPO:

Demoledor, como Bulldozer
Ese tipo de héroes que "golpea primero y golpea después, y sigue golpeándole hasta que le lleven preso o no haya nada más que golpear."

USTED DEBE:

FLUG

"Tenderle una trampa, si es un héroe de gran capacidad física entonces es probable que sea mentalmente incompetente. Así que aprovecharía esa desventaja para poder encontrar una manera de acabar con él sin que requiera mi esfuerzo físico".

DEM

"Puede ser fuerte, ¡Pero no más fuerte que yo! ¡Para derrotar a alguien fuerte solo hay que ser más fuerte! ¡Y se lo voy a demostrar cuando le rompa los dientes!".

DARK PHANTOM

"¡Esta es sencilla! Solo tengo que encontrar un sitio en los alrededores en el que pueda prepararme físicamente, haciendo estiramientos, calentando y mentalizándome para que al fin, en un movimiento contundente y decisivo, pueda implementar la maniobra Alfa Z-27. Esta se basa en la vieja enseñanza de 'si no me muevo, tal vez no me vea', por lo que sencillamente me recuesto en el suelo y me hago bolita".

¿Sigue teniendo problemas con su superhéroe? ¡Contrate nuestros servicios de Exterminación Heroica de Black Hat Organization, con estos un equipo de especialistas derrotara a su héroe por usted!

UN SERVICIO DE
BLACK HAT ORG.

SERVICIO DE EXTERMINACIÓN DE HÉROES

UN HÉROE SE INTERPONE ENTRE SU OBJETIVO Y USTED? ACASO SER DERROTADO LE QUITA EL SUEÑO??

¡NO SUFRA MÁS!

¡CON EL SERVICIO DE EXTERMINACIÓN DE HÉROES DE BLACK HAT ORGANIZATION ELIMINAREMOS A ESAS MOLESTIAS HEROICAS!

NUESTRO PERSONAL SE ENCARGARÁ DE LOCALIZAR, ANALIZAR, PERSEGUIR Y CAPTURAR O ELIMINAR A CUALQUIER HÉROE QUE SE ATREVA A FRUSTRAR SUS MALÉVOLOS PLANES. ADEMÁS POR UNA TARIFA EXTRA, BLACK HAT ORGANIZATION ESTÁ MÁS QUE DISPUESTO A PROPORCIONAR MATERIAL INÉDITO SOBRE LA PERSECUCIÓN CON LUJO DE DETALLE. PRECIO NO NEGOCIABLE Y SE DISCUTE DIRECTAMENTE AL HACER LA ORDEN.

ES MUY FÁCIL! SOLO TIENE QUE SEGUIR ESTOS SENCILLOS PASOS:

1. LLAMAR A BLACK HAT ORG

*RESIDENTES DE HATSVILLE PAGAN IMPUESTOS ADICIONALES

2. INFORMACIÓN DEL OBJETIVO

PROPORCIONAR INFO COMO: NOMBRE DEL HÉROE, PODERES Y REGIÓN. NUESTRO PERSONAL HARÁ EL RESTO.

3. ESPERAR ENTREGA

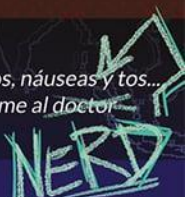
EL OBJETIVO (VIVO O MUERTO) SERÁ ENTREGADO DIRECTAMENTE A USTED POR EL PERSONAL.

4. PAGO

PAGO SÓLO EN ALMAS (NO NECESITAN PERTENECER AL CONTRATANTE)

ADVERTENCIA DE EFECTOS SECUNDARIOS

Paranoia, alucinaciones, pérdida temporal o permanente de la sombra, problemas gástricos, náuseas y tos... Todo es normal, no hay por qué acudir al médico... pero si las molestias persisten, llame al doctor de Black Hat Organization únicamente.



¡LLAME YA! **54-666-666-66** **55-666-666-66**

EMPATIA
DIALOGO
RESPETO

CAPÍTULO IX

LAS NEFASTAS NEGOCIACIONES

O

EL FINO Y DELICADO ARTE DEL CHANTAJE & LA MENTIRA

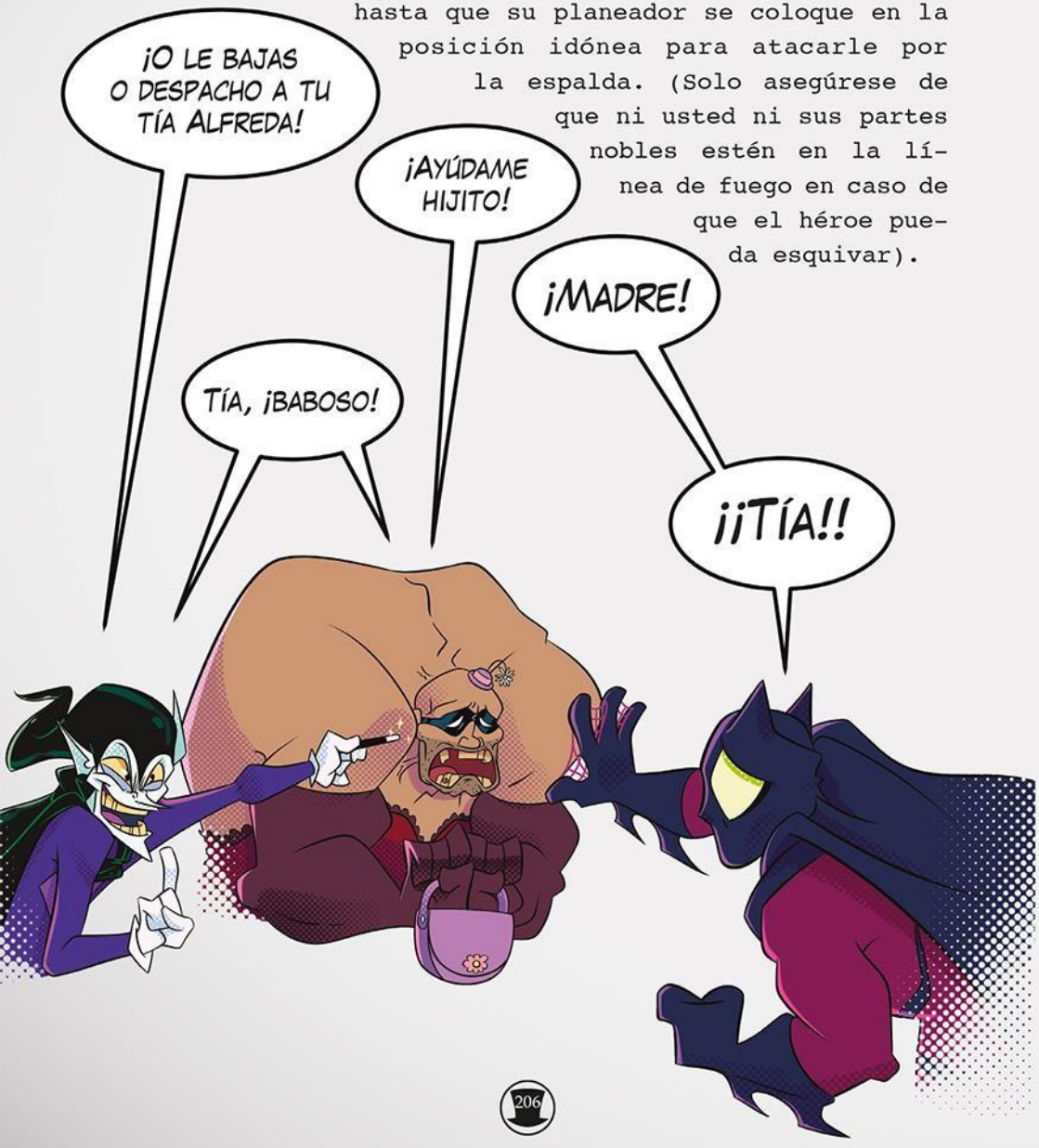
EN EL NEGOCIO DE LA VILLANÍA ES IMPORTANTE LLEVAR A CABO NEGOCIACIONES CONSTANTEMENTE Y CON TODO TIPO DE INDIVIDUOS U ORGANIZACIONES. EN PALABRAS MÁS SENCILLAS: ES IMPORTANTE APRENDER A ~~VERLE LA CARA A SUS VÍCTIMAS~~. PARA ESO, LOS VILLANOS SE HAN PERFECCIONADO EN EL FINO ARTE DEL ENGAÑO Y LAS NEGOCIACIONES HOSTILES, UNA SERIE DE MÉTODOS DE CONVENCIMIENTO QUE HARÁN POSIBLE LA COERCIÓN EXITOSA EN CUALQUIER NEGOCIACIÓN.

A CONTINUACIÓN, ENCONTRARÁ ALGUNOS EJEMPLOS DE LAS SITUACIONES O INDIVIDUOS MÁS COMUNES QUE AMERITAN LA IMPLEMENTACIÓN, CON CIERTO GRADO DE MAESTRÍA, EN EL FINO ARTE DEL ENGAÑO Y LAS NEGOCIACIONES HOSTILES.

A gobiernos e instituciones mundiales. Cuando su perverso plan para obtener las llaves del mundo está saliendo a la perfección y ha llegado el momento de tener una audiencia con los gobiernos mundiales que están dispuestos a "escuchar" sus demandas y llegar a un acuerdo pacífico a consecuencia del aterrador y ~~amenazante satélite destructor~~ que está apuntando a sus territorios.

¿ME PUEDES OÍR AHORA?
LA IMAGEN SIEGUE SIENDO UN POCO RARA, PERO PODEMOS OÍRTE AHORA...
ARRGH, GENIAL. MIS DISCULPAS POR ESTO. ESTÁ LLOVIENDO Y MI INTERNET SE PONE RARO.
AHORA, COMO ESTABA DICIENDO: DALE A MI NAVE UN PASE O BOMBARDEARÉ LA CASA DE TU ABUELA.

A enemigos heroicos La mayoría de héroes actuales preferirían romperle la cara antes de conocer sus motivos malvados. Así que en estos casos es importante conocer estos métodos de coerción y convencimiento, ya que puede ser su último recurso para librarse de un héroe con mucha rabia y poca moralidad. Por ejemplo: podría fingir demencia y explicarle que su doble personalidad es la culpable. Podría argumentar que aquel ente que vive en su cabeza y toma control de su cuerpo ~~*lo hizo*~~ *y* ~~*usted no tuvo nada que ver,*~~ apelando por la estólida empatía del héroe hasta que su planeador se coloque en la posición idónea para atacarle por la espalda. (Solo asegúrese de que ni usted ni sus partes nobles estén en la línea de fuego en caso de que el héroe pueda esquivar).



A familiares en disputas no tan familiares. Cuando la herencia de la tía Ágata que incluye sus terrenos está en disputa y su tío cree que se los merece, pero usted ya está cambiando las cortinas del baño, porque ~~conoce un oscuro secreto de su pasado~~ que no debería salir a la luz.

A sus aliados malvados y otros villanos. Cuando necesite aliarse con otros villanos para una meta común. Ya sea para derrotar un héroe, formar su propia liga de villanos o formar una alianza temporal para derrocar a un villano que presente una amenaza más grande, sabiendo que de cualquier modo ~~terminarán traicionándose mutuamente al final~~.

A sus séquitos de secuaces con discursos malvados. Sobre todo, cuando un villano está iniciando en el proceso de reclutamiento de secuaces o cuando está contratando o aliándose con algún ejército para crecer sus fuerzas bélicas. Debe saber convencerles con un discurso que les haga sentir ñáñaras hasta en los huesos y les provoque seguirlo hasta el mismísimo averno con la promesa de que tendrán una gran recompensa (aunque el que va a recibir más es usted) y que sin usted no recibirán ni una pizca, es algo que debe decir.

Gracias al arte del engaño, algunos villanos han conseguido que grupos de malandros y saqueadores se unan fielmente a su tripulación a pesar de ellos ser unos brutos y payasos literales que tienden a hacerse pedazos al enfrentarse ante verdaderos problemas.

Lo más importante es la confianza y siempre asegurarse de convencer con su discurso al grupo de guerreros sanguinarios sedientos de guerra a quienes está convenciendo. De otro modo, su público podría molerlo a palos.

A víctimas incautas (pero necesarias) para sus diabólicos fines. Muchos villanos llevan un estilo de vida de embaucamientos y engaños completamente legales. Aprovechan la ignorancia e inocencia de sus víctimas para que vendan su alma, su voz, su reino, compren tiempos compartidos o paguen impuestos. Una vez cerrado el trato es sencillo cumplir su objetivo, lo difícil es convencer al incauto de firmar un contrato legalmente mágico y abusivo, estrechar su mano o dar su palabra y pactar el trato con usted. Para este punto en particular existen muchas técnicas. Algunos villanos deciden ejecutar complicados y llamativos números musicales que emboben a la víctima con su pegajosa melodía y le provoquen a completar la transacción. Algunos optan por confiar en su carisma e hipnotizante personalidad y otros prefieren técnicas más modestas y tradicionales, como atar al susodicho a las vías de un tren que se aproxima y acercarle una elegante Mont Blanc para firmar el acuerdo por escrito. Cualquiera que sea la técnica predilecta, cada una conlleva una preparación y experiencia que solo se obtiene con dura experiencia en el arte del engaño.

PEEEEEEW
¡OYE, OYE!
YA TE FIRMÉ LOS PAPELES,
AHORA LIBÉRAME.
25

A usted mismo: Para que se mienta y se diga a sí mismo que todo va a estar bien.

Ahora que conoce los distintos escenarios en los cuales probablemente tenga que utilizar la negociación, es hora de que aprenda las técnicas de este fino arte del embaucamiento y el engaño, para que usted, nuestro pequeño malandrín, pueda convencer hasta un detector de mentiras…

PREPÁRESE PARA CONOCER

LAS TÉCNICAS DEL ENGAÑO, LA MENTIRA Y EL EMBAUCAMIENTO

Como mencionamos con anterioridad, existen diversas técnicas para convencer a cualquiera de realizar su malévola voluntad y acceder a sus maléficos fines y dementes demandas.

Para aquellos con poca experiencia en este fino arte del engaño, hemos recolectado las técnicas más comúnmente utilizadas por villanos de todo tipo para que usted pueda encontrar la más apropiada de acuerdo a sus recursos e inteligencia.

TÉCNICAS

El *canijus corporeus*

Si hablar no es lo suyo, ya sea porque no es muy elocuente, pero si muy bruto, entonces le sugerimos entrenar su cuerpo físicamente para convertirlo en un amenazante método de coerción. Un cuerpo con piernas y brazos que digan "puedo aplastar tu cabeza como una uva" a cualquiera que lo vea puede infligir temor en aquellos menos entrenados y hacer que el simple hecho de tener su corpulento cuerpazo cerca les haga predisponerse a acceder a darte el dinero de su almuerzo. Este método funciona aún más si su cuerpo tiene alguna característica monstruosa, como haber sido traído del más allá y haber obtenido una apariencia zombificada y pálida, tener escamas, cuernos u algún otro bestial atributo y medir más de 1.90 metros.

DESVENTAJAS. A pesar de ser una técnica muy sencilla de desarrollar, es muy probable que esta no funcione con héroes, otros villanos o aquellos que no sean fácilmente impresionados. Sobre todo, si la víctima tiene algún conocimiento, poder o atributo que le permita patearle el trasero o llamar a secuaces propios que le pateen el trasero por él.

Otra desventaja probable es encontrarse con alguien igual de bruto que usted, que al ser expuesto a su cuerpo su sentimiento no sea

miedo e intimidación, sino todo lo contrario y desarrolle una profunda obsesión por usted. Podría hacerlo salivar por poner a prueba sus colosales atributos de maneras inapropiadas, en ese caso quien probablemente termine asustado o comprometido sea usted.

El método Hamelin

Como mencionamos con anterioridad, un método de convencer incautos es exponerlos a un elaborado número musical con melodía pegajosa y efectos especiales. Esta técnica funciona especialmente con princesas, príncipes, secuaces, civiles despistados e inocentes. Para realizar esta técnica no solamente es necesario un conocimiento y entrenamiento musical junto con experiencia básica de canto. Aparte debe tener el presupuesto y paciencia suficiente para realizar el espectáculo, las coreografías y una escenografía lo suficientemente dramática para distraer y convencer a la víctima de realizar un trato con usted a pesar de que su letra y líricas den a conocer sus malvados planes.

DESVENTAJAS. Si de casualidad quien usted quiere convencer odia los musicales, entonces en lugar de convencerlo le estará dando todo el tiempo que dura su numerito musical para encontrar una manera de escapar, llamar a las autoridades o acabar con usted.

HIPNOTISMO

Una de las maneras más sencillas de lograr hacer que todo aquel que le rodeé haga exactamente lo que usted ordene y sin chistar. Sin embargo, es una de las técnicas más difíciles de aprender y, sobre todo, dominar. El hipnotismo puede llevarse a cabo a través de estudios mágicos, trances, pócimas y toxinas, pantallas y videos subliminales, libros que finjan ser guías de algo o métodos menos ortodoxos. Para dominár cualquiera de estos métodos usted debe tener conocimientos mínimos de magia, hechicería, ciencia, química, entre otros. O puede adquirir algunos de los productos que tenemos en nuestra sección de Hipnotismo y otros métodos de control mental. (Y que convenientemente encontrará junto a algunos cupones de descuento al final de este capítulo).

DESVENTAJAS. Tenga cuidado de no caer en su propio método de hipnotismo o que sus enemigos no le hipnoticen con su propio método. También recomendamos que el método de hipnotismo no sea reversible. De otro modo, terminará con su horda de exes hipnotizados enojados y sedientos de venganza.

Amenazus threatis

¿Quién se negaría a algo si tiene un enorme rayo mortal apuntado a la cabeza?

DESVENTAJAS. Asegúrese de que la cabeza a la que esté apuntando el rayo mortal no sea la suya.

QUID PRO QUO

Esta técnica es sencilla. Usted aprovechará la necesidad de alguien que necesita "algo" que usted tiene, para obtener "algo" de ese alguien. Pero esto solo funciona si ese alguien tiene ese "algo" que usted quiere y necesita obtener "algo" que usted tenga. De lo contrario, si ese alguien no tiene ese "algo" que usted quiere, o si usted no tiene ese "algo" que quiere ese alguien, entonces no podrá intercambiar ese "algo" que usted tiene, por ese "algo" de ese alguien que usted quiere. Ya que ni ese alguien, ni usted tienen "algo" que quieran mutuamente del otro o viceversa. ¿Entendió?

DESVENTAJAS. Asegúrese de ser el único con la capacidad de prometer en vano durante la transacción.

Don Billullo el aflojador

Si todo lo demás falla y usted es un villano con bastante capital monetario, siempre puede hacer una "donación caritativa" a cambio de "ciertos favores". (Guiño, guiño).

DESVENTAJAS. Asegúrese de utilizar esta técnica únicamente en momentos cruciales, como último recurso y lo menos posible. Esto quiere decir que si usted es sumamente rico, pero también sumamente sin doctorado, entonces podría acabar con esa riqueza en menos tiempo que una empresa maligna acaba con los recursos naturales de un lugar.

La mantis mentis

Al igual que una mantis engaña a su pareja para luego devorarla, usted engañará a sus víctimas para luego embaucarlas, o devorarlas también, si le gustan ese tipo de cosas..., enfermo. Logrará esto utilizando sus encantos naturales para atraer y controlar a sus víctimas.

DESVENTAJAS. Asegúrese de que realmente tenga encantos naturales para elaborar esta técnica. De lo contrario, no funcionará, a menos de que sea un héroe.

¿LA GUÍA CUASIVERÍDICA DE CÓMO DECIR FALSEDADES?

La mentira es de las técnicas más sencillas de aprender. Muchos incluso la implementan sin siquiera practicarla de una manera torpe y pobre. Este es un error garrafal que recomendamos evitar a cualquier costo.

Para esto, sugerimos ampliamente que al mentir se tenga cierto conocimiento del tema sobre el cual se está intentando engañar. De lo contrario, no solamente expondrá su mentira, sino que también quedará como un reverendo imbécil. Un poco de investigación no le hace daño a nadie, no sea flojo.

A la hora de mentir es importante mantener algo que no solamente le ayudará en estas técnicas, sino en la vida villanesca en general: la confianza. Sabemos que sonamos como héroes con ese consejo tan cursi, pero es verdad y si vuelve a criticarnos otra vez, lo encontraremos y más le vale ser el mejor en la técnica de convencimiento para convencernos de no mandarlo directito a la dimensión de los retuerce-pezones.

A continuación, una serie de consejos para decir sus mentiras con efectividad:

1. *Confianza.* Siempre es más probable que le crean más a un mentiroso que se vea seguro de sí mismo a uno que se vea titubeante. (Irónico, ¿no?).

2. *Esconda la mentira dentro de la verdad.* Asegúrese de envolver la mentira dentro de hechos reales. Le garantizamos que encontrar su mentira será como buscar una aguja en un pajar.

3. *No haga el tono agudo típico que todo el mundo hace cuando está mintiendo descaradamente.* ¿Cómo no van a reconocer la mentira si cuando le preguntan usted responde con un tono de voz agudizado y caricaturesco? ¡Por favor!

4. *Mire a los ojos directamente y no voltee a ningún lado.* Si sus ojos danzan mientras dice la mentira, como si buscara la excusa pegada en alguna parte de su alrededor, demostrará sus intenciones mentirosas desde un inicio, pedazo de pelmazo. Incluso el más ligero movimiento de ojos a la izquierda o derecha puede indicar que usted está mintiendo descaradamente. Para esto se recomienda mirar a quien esté recibiendo la mentira con mirada fija y de manera natural. Nomás no se le vaya a olvidar parpadear (porque sí lo creemos capaz, pedazo de zopenco).

5. *Mantenga la mentira.* Si en su coartada usted dijo que le gusta la mayonesa y no es cierto, pero para que no lo descubran ahora le ofrecen tragarse un jarrón entero de esta, ni modo papacito, apechugue. Así como abrió la trompa para decir falsedades pues ábrala bien grande para engullir esa mayonesa.

NOTA. No recomendamos depender de la mentira para todos los casos o se verá enredado en una complicada y mitómana red que terminará mordiéndole el trasero y causándole más problemas de lo habitual. Cuando se está rodeado de tantas mentiras, incluso a usted se le hará imposible saber cuál es la verdad. No es muy efectivo cuando usted es quien está dudando de todo a su alrededor.

Por último, recomendamos absolutamente NO mentirnos a nosotros, Black Hat Organization lo sabe todo. Sin mentirle, le aseguramos que iremos por usted si nos miente.

A continuación, le dejaremos algunos ejemplos de frases falsas y enunciados engañosos comúnmente utilizados en el día a día a los cuales es más que seguro que haya sido expuesto y nunca se ha dado cuenta de la descarada manera en la cual le están viendo la cara. Tal vez pueda aprender una o dos cosas útiles sobre cómo los embaucadores profesionales utilizan este engañoso arte.

1. "Lo entenderás cuando seas grande".

2. "El dinero no importa".

3. "Tenemos horarios flexibles".

4. "La libertad de expresión".

5. "No traigo cambio".

6. "Crearemos más empleos".

7. "El mundo se acabará en el año 2000".

8. "El crimen no paga".

9. Cualquier publicación en X (antes Twitter).

10. "No me voy a enojar".

11. "No tengo servicio en la caja 2".

12. "La cigüeña".

13. "Somos un país libre".

14. "Por un mundo mejor".

15. "Usted ha sido seleccionado para ganar un nuevo iPhone XY7".

16. "Es perfectamente seguro".

17. "La apariencia no importa".

18. "Voy a ahorrar".

19. "El tamaño no importa".

20. "Mis opiniones son mías".

21. "No eres tú, soy yo".

22. "El mundo se acabará en el año 2012".

23. "El dinero no compra la felicidad".

24. "Somos un país libre".

25. "El lugar más feliz de la tierra".

26. "Es mejor para el ambiente".

27. "Es amigable con la ecología".

28. "La humanidad se acabará en 2030".

29. "100% natural".

30. Los Oscares.

31. "Nuevo año, nuevo yo".

32. "No pica nada".

33. "Mantener la paz y seguridad internacional".

34. "No serás propietario de nada y aun así te inundará la dicha".

35. "¡No es una etapa, mamá!".

36. "Así estaba cuando lo encontré".

37. "La última y ya".

38. "Es por el bien de la humanidad".

39. "Puedo explicarlo".

40. "Yo no fui".

Si incluso con estas recomendaciones aún es incapaz de mentir o recientemente le han inyectado "suero de la nerdad", a continuación, encontrará la receta para el "suero de antiverdad" que hará que sus mentiras sean creíbles, duraderas y venenosas...

RECETA PARA EL SUERO DE ANTIVERDAD

Ingredientes.

- **Veneno de víbora deshonesta.** La cual puede ser encontrada en el noveno círculo del infierno, en las telarañas de Chiss-mogoss'ipmetich.
- **La nariz de un muñeco viviente.** Preferentemente con deseos de convertirse en niño de verdad.
- **Los dientes de madera de un tal "Jorge".** Generalmente este tipo de Jorges pueden ser encontrados en Washington D. C.

Preparación.

- Sumergir los ingredientes en un recipiente, de preferencia en un caldero.
- Decir que los vas a dejar remojando por un día, pero dejarlos realmente dos.
- Hacerle daño y luego arrepentirte.

Aplicación.

- Haz gárgaras con el antídoto y ve cómo podrás escupir mentiras a diestra y siniestra.

Los efectos del suero antiverdad durarán aproximadamente de uno a dos días o podrían ser dos a tres horas realmente. Nunca se sabe, el suero tiende a ser muy mentiroso.

En caso de que prefiera gastar su preciado dinero en algo que podría hacer usted mismo completamente gratis y luego mentirles a sus amigos diciendo que usted lo hizo, entonces puede adquirir los sueros antiverdad en nuestro catálogo...

¡A continuación, encontrará tres cupones que no solamente le otorgarán un descuento del precio habitual, sino que también incluirán una pequeña pistola de agua común y corriente para que pueda dispararle el suero en la boca a terceros incautos!

EMBUS

EJEMPLOS DE EXPERTOS EMBUSTEROS

A continuación, encontrará una recopilación de algunas frases de negociación favoritas de villanos profesionales. Le aseguramos que al utilizarlas obtendrá resultados garantizados. (Pueden no ser los resultados deseados, pero de que los obtiene, los obtiene).

DEM

"¡Hazlo o te tumbaré los dientes!".

PENUNBRA

"Me parece que podemos llegar a un acuerdo benéfico entre ambos, si me permites explicarte la situación".

KING CASSINO

"¿Por qué no apostamos? Si ganas, retractaré mi oferta, pero si pierdes...".

STEROS

PROFESOR MAUSER JR.

"Tengo un dispositivo mortal apuntando a sus naciones. Asumo que encontrarán mis propuestas razonables y accederán sin objeción alguna, sobre todo, después de esta pequeña demostración...".

SEÑORITA VALDOOM

"¿Acaso no me quieren? ¿Acaso no les importa en nada mis sentimientos? Entonces, ¿por qué no me han donado 100 000 dólares a mi cuenta?".

DARK PHANTOM

"¡Por favor! ¡BWAAAAAH! ¡Porfis! ¡Porfis! ¡Porfiiiiiis!".

V.I.R.U.S.

"Tienen veinticuatro horas para cumplir mis exigencias o liberaré su historial de internet a cada usuario del planeta, incluyendo a sus madres y abuelas".

BONNIVET

"¡Saludos cordiales! Tienen una semana galáctica estándar para entregarse al control total del Imperio de Somatronia o su planeta será destruido, disculpen las molestias que esto pudiera causar".

PORCCINI

"Te propongo esto: tú accedes a mis exigencias y yo no te arrojo a un agujero lleno de cemento".

SEEREENA LA LAMIA

"Mírame a los ojos... Tienes mucho sueño... cuando cuente hasta tres serás mi pequeña mascota y sentirás unas incontrolables ganas de hacer todo lo que te diga...".

EMILIA

"¿Por favor?"..

Si ya tiene fama de mentirosillo, usurpador y tramposo, por lo cual sea muy difícil implementar cualquiera de las técnicas anteriores, entonces podemos sugerir una de las técnicas más ancestrales y que durante siglos ha sido utilizada por villanos de todo tipo para embaucar, engañar y hasta robar la identidad de sus rivales. Esta técnica es tan antigua como el amo Black Hat y es tan efectiva, que incluso existen villanos cuya mera alimentación depende de la implementación de esta misma técnica. Algunos la llaman "la falsus corporeus, Il furantur identitatis", pero es más comúnmente conocida como...

LA TECNICA DE LOS CAMBIAPIELES

EXPLICADA POR EL PROFESOR JOE TIPLAGGIO

Esta técnica consiste en robar la identidad de alguien de manera total y absoluta, es perfecta para:

- **Mentir.** Puede utilizar la identidad que robó para mentir a diestra y siniestra. (Funciona mejor cuando el dueño de la identidad usurpada tiene una alta credibilidad ante el público). Además si descubren la mentira, no habrá represalias para usted. (A menos que haya sido descubierto, pero en ese caso sería por su culpa, eso le pasa por cantar su plan malévolo frente al espejo, donde claramente se refleja su apariencia real y todo mundo lo puede ver, maldito pedazo de incompetente sin lógica ni sentido común).

- **Incriminar.** Una vez que tenga la identidad robada, puede hacerse pasar por dicha persona y cometer actos horribles y descarriados en su nombre: como patear un perro, destruir la ciudad, robar y urtar, o... simplemente hacer un comentario cruel que lo haga quedar mal ante el ojo público será suficiente para manchar su reputación, arruinando su vida para siempre.

- **Formar una nueva vida.** Si no le gusta la que lleva, entonces puede cambiarla por aquella de su preferencia. Sin embargo, cabe mencionar que esto solo funciona si "solo hay un dueño de la identidad", si sabe a que nos referimos...

- **Atraer almuerzos.** Muchos entes sobrenaturales utilizan esta técnica desde hace siglos para atraer a sus incautos alimentos humanos, haciéndose pasar por la persona a quien más confianza le tengan.

- **Arriesgarse sin riesgo.** Con su nueva identidad puede apostar sin importar si pierde. Mientras nunca le descubran su cuello estará a salvo.

- **Infiltrarse en la sociedad humana sin ser detectados.** Es perfecto para que usted y su raza de usurpadores escamosos vayan

remplazando los cuerpos de los habitantes de una civilización uno por uno hasta tener el dominio total.

Ahora que conoce algunos de los beneficios de esta técnica, déjenos decirle que todos estos funcionan. Obviamente, mientras NO LO DESCUBRAN. Esta es una de las técnicas más difíciles de llevar a cabo y aún más complicada de dominar. Es por eso que si es un maldito flojo, sin ojo para el detalle, esta técnica no es para usted.

A continuación, encontrará todo lo que necesita para poder llevar a cabo la técnica de los cambia-pieles de manera correcta:

1. PASO UNO

Debe estudiar y vigilar a su víctima para poder entenderla. Es como si estuviera ensayando para interpretar a quien quieres usurpar. No debe serle difícil, a la mayoría de los villanos nos encanta el dramatismo. Imagínese que es una audición para algún papel, el público es el mundo real. Si lo logra convencer, tal vez tenga el papel de su vida, de lo contrario, muy probablemente irá preso.

2. PASO DOS

Después de haber estudiado a su víctima, debe usurpar su lugar. Puede hacerlo gradualmente, introduciéndose poco a poco en situaciones con amistades o conocidos del usurpado, además esto le servirá de práctica. Ahora recuerde que el diablo está en los detalles, por lo que tiene que cuidar hasta el más mínimo a la hora de fingir ser el usurpado. Hay diferentes maneras de hacer esto: siendo un maestro del disfraz, con alguna poción de jugos múltiples, tal vez es un androide con piel sintética, un cambia formas, etc. No importa la técnica que use, debe asegurarse de usurpar hasta el último detalle de las siguientes características de sus víctimas:

- La apariencia es lo más importante, lo primero que todo mundo ve, y ya sabe lo que dicen de las primeras impresiones. Debe hacerlo cuidando especialmente el color de piel, la altura, los rasgos distintivos y hasta el más mínimo lunar, cicatriz o desperfecto.

remplazando los cuerpos de los habitantes de una civilización uno por uno hasta tener el dominio total.

Ahora que conoce algunos de los beneficios de esta técnica, déjenos decirle que todos estos funcionan. Obviamente, mientras NO LO DESCUBRAN. Esta es una de las técnicas más difíciles de llevar a cabo y aún más complicada de dominar. Es por eso que si es un maldito flojo, sin ojo para el detalle, esta técnica no es para usted.

A continuación, encontrará todo lo que necesita para poder llevar a cabo la técnica de los cambia-pieles de manera correcta:

1. PASO UNO

Debe estudiar y vigilar a su víctima para poder entenderla. Es como si estuviera ensayando para interpretar a quien quieres usurpar. No debe serle difícil, a la mayoría de los villanos nos encanta el dramatismo. Imagínese que es una audición para algún papel, el público es el mundo real. Si lo logra convencer, tal vez tenga el papel de su vida, de lo contrario, muy probablemente irá preso.

2. PASO DOS

Después de haber estudiado a su víctima, debe usurpar su lugar. Puede hacerlo gradualmente, introduciéndose poco a poco en situaciones con amistades o conocidos del usurpado, además esto le servirá de práctica. Ahora recuerde que el diablo está en los detalles, por lo que tiene que cuidar hasta el más mínimo a la hora de fingir ser el usurpado. Hay diferentes maneras de hacer esto: siendo un maestro del disfraz, con alguna poción de jugos múltiples, tal vez es un androide con piel sintética, un cambia formas, etc. No importa la técnica que use, debe asegurarse de usurpar hasta el último detalle de las siguientes características de sus víctimas:

- La apariencia es lo más importante, lo primero que todo mundo ve, y ya sabe lo que dicen de las primeras impresiones. Debe hacerlo cuidando especialmente el color de piel, la altura, los rasgos distintivos y hasta el más mínimo lunar, cicatriz o desperfecto.

No va a funcionar si su usurpado mide 1.97 metros y usted es apenas un despojo de medio metro.

- **Su forma de hablar:** Este puede ser difícil si no es un cambia formas natural. Debe conseguir alguna posición o caja de voz que le ayude a replicar la voz en tiempo real.
- **Su aroma.** Muchos pasan por alto lo importante que es este punto. Hasta los más profesionales llegan a cometer el error de no imitar el aroma del usurpado. ¿Qué tal si tiene un perro mascota?, ¿eh? Probablemente termine con mordeduras en todos lados.
- **La personalidad.** Aquí es donde debe sacar a relucir sus dotes dramáticos. Debe imitar sus ademanes, expresiones corporales, reacciones y demás naturalidades a la perfección. Debe adoptar la personalidad y replicarla de manera perfecta, incluso mejor que el original. De esta manera, si por pura desgracia lo llegaran a descubrir junto con el usurpado, y necesitara salvar su pellejo probándole a los demás que usted es el original (aunque claramente no lo es), podría engañarlos para que le crean a usted. Aunque corre el riesgo de engañarse a usted mismo.

- **Sus sueños**, anhelos y otras cursilerías características idealistas que refuercen la personalidad.
- **Amistades**: Una vez dominada la persona, puede comenzar a usurpar las amistades, a quienes por cierto debe estudiar bien, o por lo menos la relación que llevaban con su usurpado. Debe repasar detalles como fechas importantes, saludos secretos o anécdotas personales y vergonzosas. (Que por lo general son aquellas que todo el mundo recuerda). Créanos, a los humanos les importan muchísimo estos detalles tan burdos e insignificantes, de lo contrario, el simple hecho de olvidar el cumpleaños de un amigo cercano puede arruinar sus planes culminando en que le descubran y termine preso. Como mencionamos en la sección de Personalidad, si logra agradarle más a las amistades de su usurpado que incluso el usurpado original, entonces le garantizamos que los mismos amigos lo elegirán a usted en vez del original, aun sabiendo que usted es el falso. ¿Por qué? Es simple, el original no les regaló obsequios de elevado valor monetario y social en Navidad.

3. PASO TRES

Una vez cumplido su objetivo puede dejar de fingir y regresar a su vida normal o si su plan era robar la identidad del usurpado para siempre, entonces finja por el resto de su vida. Sin embargo, debemos advertir, que sea cual sea su objetivo, debe evitar, abolir, prevenir lo siguiente: **nunca, nunca, nunca olvide que es un villano y empiece a creer que es un héroe, nunca, nunca, jamás, no.** De lo contrario, podría sufrir de una pérdida de identidad malvada severa. Esto puede culminar en que piense que realmente es un héroe y termine atraído al camino del bien, por lo cual, en este caso particular, nos dará la perfecta y satisfactoria excusa para eliminarlo.

¿Quiere saber más sobre esta técnica? Tome nuestro curso especializado: La piel que habito, impartido por el cambia-formas experto y reconocido, ganador de tres cadenas perpetuas, el profesor Joe Tiplaggio.

A continuación, revelaremos el mejor método para convencer a cualquiera de acceder a sus demandas de manera rápida y sencilla. Un método secreto de Black Hat Organization utilizado por villanos que necesitan convencer a las masas de manera rápida y masiva. Este es utilizado por mentes maestras, políticos, emperadores, universidades y cadenas de televisión. Es más, es posible que incluso usted haya sido víctima o al menos haya sido expuesto a sus efectos sin darse cuenta.

La manera absoluta de manipular la opinión de sus víctimas si todo lo demás falla:

LOS DISPOSITIVOS CONTROLADORES DE MENTES
de Black Hat Organization

Así es. Con los Controladores de mentes de Black Hat Organization no necesita preparación, entrenamiento, o capacitación alguna. Solo debe exponer a la víctima al dispositivo y ¡listo! Creará una legión de zombis preparada para llevar a cabo todas sus exigencias.

Puede elegir uno de los diferentes modelos con los que contamos en nuestro catálogo, cómo:

CASCO DE CONTROL MENTAL

También es conocido como "el electrotoloache". Se trata de un casco, que al colocarlo en la cabeza de la víctima, tomará control de su mente de inmediato. La convertirá en una especie de títere que podrá ser controlada por usted desde el *mind-pad*. Dicho dispositivo le otorgará control de los movimientos y pensamientos de su nuevo sirviente. La nueva versión del casco viene con una nueva modalidad que permite controlar a las víctimas incluso a través de simples órdenes verbales, sin necesidad del *mind-pad*. Además, después de utilizar el casco por un tiempo prolongado, el dispositivo se integra a la víctima haciendo que los efectos sean permanentes.

AMULETO DE CONTROL MENTAL MÍSTICO

La verdad no recordamos de qué antigua civilización, templo maldito o excavación arqueológica obtuvimos esta baratija. Sin embargo, con este amuleto usted será capaz de hipnotizar a cualquiera que le mire a los ojos mientras lo utilice. Solo asegúrese de mantenerlo en su cuello en todo momento y combinarlo con prendas de tonos azules o cafés.

CONTROL DE CALIDAD

(¡Perfecto para ejecutivos de televisión y desarrolladores de contenido!)

Una máquina capaz de conectarse con cualquier dispositivo que exhiba contenido audiovisual de manera digital y análoga. Si el programa, contenido o video es malo, el control de calidad exagerará sus propiedades de aletargamiento hasta que la audiencia completa esté hipnotizada, transformándolos en zombis mecánicos incapaces de pensar ni distinguir la realidad por su cuenta y haciéndoles completamente manipulables a ideologías, comportamientos, hábitos y prácticamente lo que usted guste.

USTED PUEDE INSTALAR SU PROPIO SISTEMA DE CONTROL DE CALIDAD POR

3 PAGOS DE

$199 993.99

Ahora que conoce las técnicas apropiadas para tener una lengua bífida, le sugerimos implementarlas a la hora de dar sus elocuentes, dramáticos y poco confiables...

CAPÍTULO X

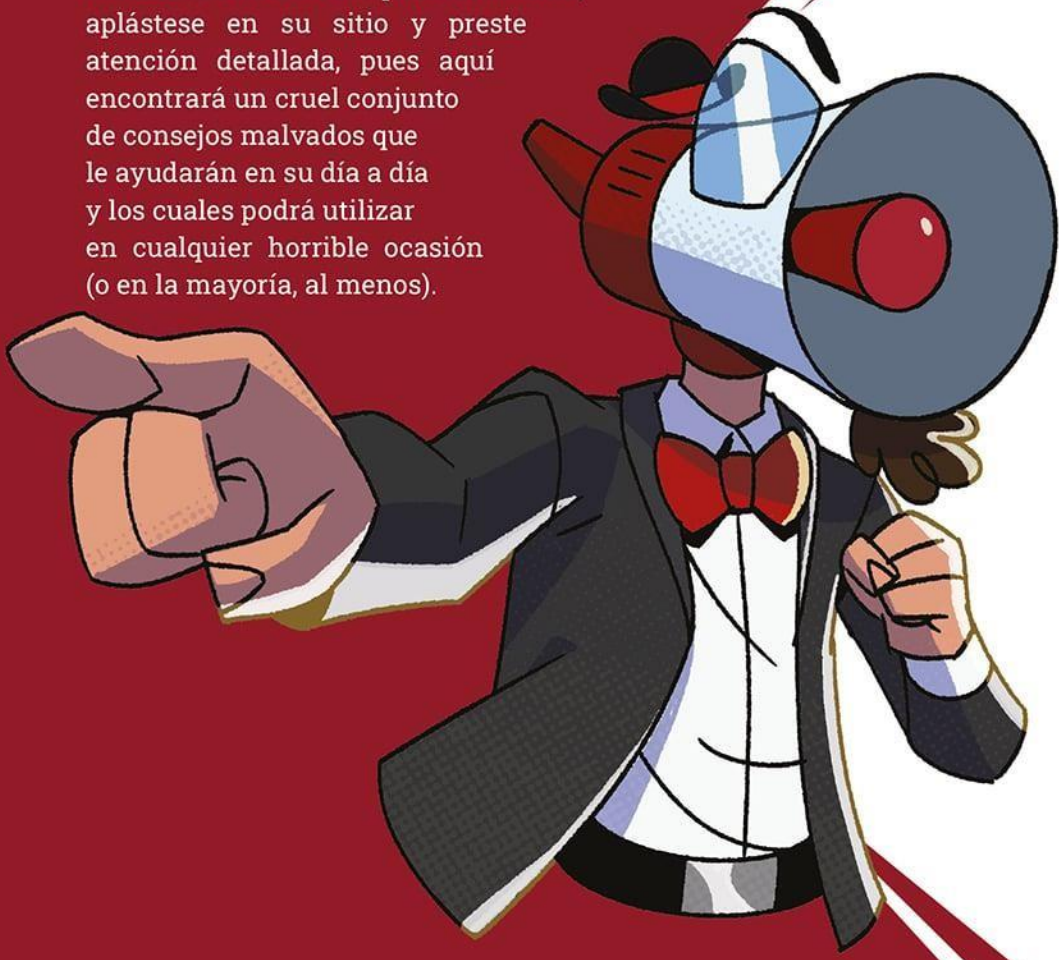
MONÓLOGOS MALVADOS

Y OTROS MALOS HÁBITOS QUE ADOPTAR

Vaya, parece que ya casi está listo para adentrarse a la vil vida de la villanía. ¿No cree?

¡Pues NO!

Antes de que se lance a las calles a hacer maldades como un desquiciado animal, aplástese en su sitio y preste atención detallada, pues aquí encontrará un cruel conjunto de consejos malvados que le ayudarán en su día a día y los cuales podrá utilizar en cualquier horrible ocasión (o en la mayoría, al menos).



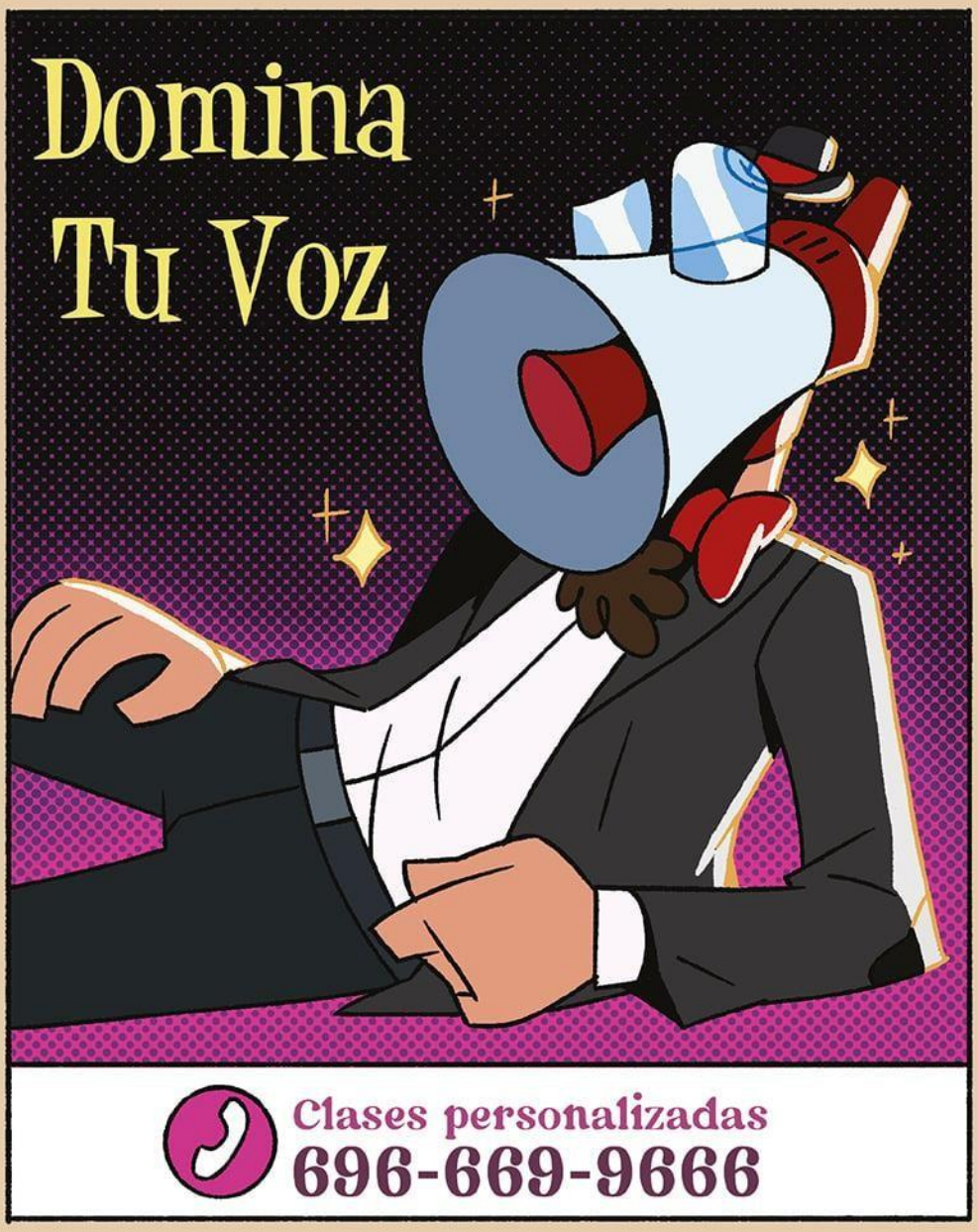
UNA VOZ VIL

La voz es una parte importante de un villano. Es muy importante que practique su voz de villano de acuerdo a su estilo y el tipo de villano que quiera ser. Por ejemplo, si es un villano que finge ser un cariñoso y calmado corderito inocente o un pobre profesor despistado, en ese caso es mejor que tenga una voz suave, frágil y hasta tartamudeante para engañar a su enemigo. Esto funciona para hacerles creer que no rompe ni un plato, cuando en verdad puede quemar la casa entera.

Por el contrario, si su estilo es ser el villano temible e imponente, sugerimos una voz más gruesa, grave y que comande miedo en los oídos de sus subordinados. O si su intención es ser un villano terrorífico y escalofriante, entonces puede probar con diferentes tonalidades que le aseguren causar incomodidad y terror en los tímpanos de sus víctimas. Recuerde, el propósito es destacar y demostrar a todos los demás ilusos que hasta en su vil manera de hablar es mucho mejor que ellos.

Otros buenos atributos que puedan ayudarle a tener una voz vilmente shakespeariana pueden ser: tener un acento distintivo; utilizar un modificador de voz que le ayude; enfermarse de gripa y hablar con la voz modorra; contratar a un actor de doblaje que lo acompañe a todos lados se esconda y le doble en vivo en secreto para hacerles creer a todos que esa es su voz real; robarle la voz a alguien; rrraspar las R o deslisssar las S como si fuera una especie de serpiente; practicar su vocabulario para utilizar palabras confusas que nadie entienda, para que nadie crea que es un farraguista calamitoso.

Para más información sobre cómo dominar su vil voz de villano, sugerimos los cursos de vocalización maliciosa de Black Hat Organization. Estos son impartidos por villanos profesionales en el ámbito de la locución perversa.



Le aseguramos que practicar y perfeccionar su voz de villano le será muy útil. Sobre todo en las noches de "cruel karaoke" con los subordinados o a la hora de echarse unos malévolos...

MONÓLOGOS MALVADOS

Ah, los monólogos malvados son un clásico. Sin embargo, son extremadamente difíciles de dominar, peligrosos y un arma de doble filo. Pues bien pueden ser utilizados de manera despreocupada e incauta por villanos que se dejan llevar por el momento y explican su plan a lujo de detalle mientras creen tener a su enemigo inmovilizado y la victoria asegurada...

¡ERROR!

Un estudio reciente de la Universidad del Instituto Black Hat para jóvenes villanos y criminales demuestra que los monólogos implementados erróneamente son el causante del 65 % del fracaso de planes malvados. La

mayoría de estos le revelan la información necesaria al héroe para encontrar una manera de revertir y/o arruinar su malvado plan o simplemente de liberarse y romperle la cara.

Así que si va a monologar, ¡es necesario que aprenda a hacerlo con propiedad, pedazo de cacatúa parlanchina!

Aquí una guía básica de cuándo monologar:

SÍ

- Cuando su héroe está agonizante o moribundo y ya se aseguró de que no haya NADIE que pueda ayudarlo y nos referimos a NADIE, maldita sea. Asegúrese de que NADIE lo ayude con un demonio, ¿entendió?, (SI aún así el héroe llegara a recuperarse por arte de magia, por el poder de la amistad, porque entra en una nueva fase super guerrero copetudo brillante o alguna otra razón inexplicable la cual sea tan ridícula que parece como si fuera una intervención divina de alguien que estuviera escribiendo la historia, entonces ese espécimen heroico está roto y debería huir).
- Cuando ya se deshizo del héroe y SE ASEGURÓ DE ELLO. Y está dándole un discurso a los ciudadanos llenos de angustia, desesperación y pánico en el cual se proclama su nuevo emperador con regocijo.
- A sus subordinados.
- A su terapeuta.
- Al espejo, cuando esté ensayando.
- A otros villanos, DESPÚES de haber concretado su malvado plan con éxito.

Un villano en un pódium dando monologo “presidencial”/”religioso”. Haciendo parodia a que parezca o un padre dando sermón, o un político dando sermón.

Puede incluir un dialogo estilo: “Ahora daremos inicio a el sermón diario. De pie, queridos subordinados...”

NO

• Cuando el héroe solamente está capturado e inmovilizado, pero no destruido.

• Cuando dejó al héroe en una situación de muerte segura sin haber visto usted mismo su fin.

• Cuando su héroe está moribundo, pero sus amigos están sueltos.

• A su héroe por videollamada.

• A la policía.

• A los civiles chismosos.

• A sus subordinados (también chismosos).

• A otros villanos, si no ha ejecutado su malvado plan con éxito, alguno de ellos puede robarle la idea y luego querer venderla como suya o peor, fracasará, lo sabrán y quedará como un reverendo estúpido.

Un villano esta monologando a una Twin Shadow atada a una silla, Twin Shadow tiene una expresión de interés y curiosidad, detrás de el villano monologando se encuentra otra Twin Shadow sosteniendo una llave Stillson a punto de sorrajarle un chingadazo en la cabeza.

CÓMO COMUNICARSE CRUEL Y CLARAMENTE

Debemos advertir que la voz no significará nada si usted es un harbullista desenfrenado. (Para los villanos sin doctorado eso quiere decir que su manera de comunicarse es confusa o atropellada). Aprender a comunicarse de manera apropiada y correcta ayudará cuando entable comunicación con sus subordinados, héroes y víctimas. Es por eso que recomendamos practicar sus gritos amenazantes, maldiciones y otro tipo de intimidación verbal para dejar muy en claro al oyente sus intenciones, demandas y problemas de ira (cuando menos).

Esperamos que estos consejos le sean útiles la próxima vez que quiera abrir la trompa para escupir monólogos que causen su perdición. A menos que sea un villano de pocas palabras (también puede ser, ¿por qué no?). En tal caso, recuerde que a veces las acciones valen más que mil palabras, pero si tiene un miedo al silencio que le detone una compulsión por hablar, entonces le proponemos otra alternativa clásica a los monólogos. Es más sencilla e igual de efectiva, ha sido implementada por villanos de todas eras y jamás pasará de moda...

LA RISA MALÉVOLA

(Sin ahogarse en el intento)

No hay nada más satisfactorio que ver sus diabólicos fines hacerse realidad, ver cómo su plan va funcionando a la perfección. Ver a su archirrival heroico derrotado ante sus pies... En ocasiones así es casi imposible no regocijarse y sentir una tremenda necesidad de carcajearse cruelmente en sus caras. Pero las malévolas risas son útiles de muchas otras maneras, por ejemplo:

- Cuando es una criatura críptida observando a su presa en medio del bosque oscuro.
- Cuando es una especie de payaso malévolo.
- Cuando es masoquista y quiere provocar que el héroe le meta otros dos soplamocos.
- Cuando ganó una pelea.
- Cuando perdió una pelea, pero activó su dispositivo de autodestrucción masivo que tiene en su reloj inteligente.
- Cuando cumplió su plan.
- Cuando le cuentan un chiste.
- Cuando cuenta un chiste.
- Cuando liberó información personal del héroe al público.
- Cuando está haciendo magia, una pócima o algún otro brebaje.
- Cuando está cayendo de un edificio en construcción o está en un dirigible en llamas. (En caso de estar desquiciado, maldito psicópata).
- Cuando está en un baño público y no quiere que nadie más entre.
- Cuando recuerda algo malvadamente gracioso, como esa ocasión en la cual golpeó a ese obrero con un carrito chocón.
- Cuando amenaza a sus rehenes.
- Cuando presencia una injusticia.
- Cuando comete una injusticia.
- Cuando comparte una risa con sus subordinados para después callarlos porque solo usted se puede reír.
- Cuando se salió con la suya.
- Cuando todo está procediendo según lo planeó.
- Cuando no escuchó, pero todos los demás se están riendo.

¡BOO-HOO!
¡BOO-HOO-HOO!
Emilia
¡JOINK!
JOink JOink
Porccini
Valdoom
Oh~Ho Ho Ho Ho
Jiiiiiiiii-
JAUR JAUR
JAUR
Dark Phantom
V. I. R. U. S.
REPRODUCIENDO: Risas.mp3
Dem
JA JA
JA JA JA JA JA JA

Y por último recuerde que: **"Quien a solas se ríe, de sus maldades se acuerda"**.

Y hablando de risas y sonrisas, a continuación, le presentamos un segmento que seguramente le sacará una sí, su avariciosa y malvada intención, es volverse asquerosamente rico...

Todos sabemos que el dinero es el verdadero poder en este mundo y todos sabemos que los dueños de ese dinero son los empresarios malvados, exitosos y sobre todo RICOS. Así que para aquellos con mentalidad de megalodón aquí están...

Los TIPS de cómo convertirse en un

EMPRESARIO RICO & MALVADO DE MANERA *RAPIÑÓSAMENTE RÁPIDA*

Por el empresario malvado Lux Lethor

- Que sus padres sean ricos y herede toda esa nepotista fortuna o (en caso de tener hermanos herederos) se asegure de ser el único en heredar esa jugosa fortuna.

- Usurpar la identidad de un empresario rico con la técnica cambia-pieles

- Casarse por "bienes bancomunados" con alguien que tenga una fortuna y después aplicar la cláusula nupcial de "hasta que la muerte los separe".

- Quemar la casa de huérfanos ricos, para después adoptarlos, tomar control de su herencia y disfrutar cada centavo mientras se deshace de ellos.

- Robar una máquina del tiempo, regresar al pasado y asegúrarse de darle las respuestas de todas las apuestas y eventos deportivos a su "yo" joven.

- Inviertir en acciones de B.H.Org.

- Capturar a una criatura sobrenatural y exponerla al público por un módico precio.

- Disfrazar a alguien o algo de una criatura sobrenatural y exponerla al público por un módico precio.

- Buscar un tesoro perdido y apoderarse de él.

- Planear un atraco a la Casa de Papel.

- Venderle su alma a Black Hat.

GLO

LA GRACIOSA HUIDA

¿Qué? ¿Le da miedo que en una batalla pueda morir por no ser un ser inmortal? ¡Pfft! Cobarde... Pero si ese es el caso, le presentamos una de las técnicas milenarias más utilizadas por villanos a lo largo de los años: el fino, estratégico, meticuloso y para nada deshonorable arte de escapar. (¡No es ser pusilánime, es estrategia!, ignorante...).

Esta técnica es sumamente utilizada hasta el día de hoy. Hay diversas maneras de hacerlo, desde realizar portales teletransportadores; tomar cápsulas de escape; irse en su vehículo personal; saltar por la ventana o simplemente correr como un pobre infeliz.

Ahora, uno de los puntos difíciles de esta técnica es decidir cuándo implementarla. Así es. No se vaya a echar a huir antes de tiempo cuando resulta que su plan sí pudo haber salido exitoso. Pero para que no tenga dudas, aquí está una lista de...

¿CUÁNDO ES HORA DE "ABANDONAR LA NAVE"?

- Cuando a su base submarina se le está metiendo el agua tanto que ya se está mezclando con la de los excusados. (Recuerde, si la popó no se va, el que debe irse es usted).
- Cuando a su base volcánica se le está metiendo la lava.
- Cuando tu base galáctica-destruye-planetas acaba de estallar y se quedó solo girando en el espacio.
- Cuando su plan falló y la verdad no tiene ganas de pelear con su héroe.
- Cuando le tocan la puerta los de Hatcienda.
- Cuando no lo están viendo.

Ahora, como malamente habrá aprendido para este punto, debe añadir ese tono dramático a su graciosa huida para volverlo más malvado y memorable para tu héroe (y mantener, aunque sea un poco de dignidad). Así que aquí hay algunas frases que puede decir cuando aplique esta técnica de escape:

¿QUÉ DECIR CUANDO ESTÁ ESCAPANDO PARA PELEAR OTRO DÍA MÁS?

- ¡Volveré!
- ¡Te atraparé la próxima vez, [inserte nombre de su héroe] la próxima vez!
- [Inserte nombre de su organización, alianza o ejercito], ¡retirada, retirada!
- ¡Nos volveremos a ver! (A menos que sean fechas festivas, días no laborales o sepa que no se volverán a ver).
- ¿Crees que esto acabo, héroe? ¡Esto solo es el principio! (Este *solo* lo puede usar una vez, y de hecho, al principio).
- ¡Nunca me detendrán! ¡Están muertos! ¡Muertooos!
- ¡Maldición! ¡Maldito seas, [inserte nombre de su héroe]!
- ¡Adiós, tontos!
- ¡Nooo! ¡Mi preciado plan! ¡Está arruinado!
- ¡NO! ¡Lo destruiste todo, infeliz!
- ¡Muy tarde, idiotas!
- ¡Nunca me atraparán!
- ¡Maldita sea! ¡Ahora nunca dominaré el mundo! ¡Odio este trabajo!

Si esta técnica falla o no es fácil para usted escapar, entonces puede implementar otra técnica menos utilizada pero igualmente conocida, la cual es...

HACERSE EL MUERTO Y LUEGO REGRESAR

Cuando su plan falla miserablemente, y tiene a las autoridades como P. E. A. C. E., los héroes y medio mundo tras sus huesitos, entonces una buena técnica de escape es hacerse el muerto. Y no, no nos referimos a fingir estar muerto enfrente de su héroe como una maldita zarigüeya, sino a planear un escenario elaborado donde parezca que no pudo salir de ahí con vida. Así podrá retirarse unos meses en uno de nuestros resorts para villanos de Black Hat Organization para descansar, recobrar energía, sumergirse en su propio y vicioso odio. Todo esto mientras usted toma su bebida favorita de un coco y trama su venganza y su glorioso y malvado regreso.

¿SE MURIÓ DE VERAS? REGRESE, AUN ASÍ

En el caso de que realmente haya muerto, entonces puede utilizar la cláusula de Vuelta a la vida vil que viene incluida en su póliza de seguro de vida con Black Hat Organization. Si no fue precavido como para contratar su seguro con anterioridad, entonces le sugerimos hacer un trato en el inframundo con Lord Black Hat o alguna otra entidad, para regresar al mundo y poder cobrar venganza. Incluso es una muy buena oportunidad para un cambio, aquí algunas maneras en las que Black Hat Organization puede regresarlo para que cumpla su vil y viciosa venganza:

- Regrese como un espíritu maligno invasor de sueños e incluso conserva su mismo viejo y feo suéter para que sepan quién es.
- Que su espíritu regrese poseyendo un pequeño muñeco infantil pelirrojo.
- En caso de extrañar su propio cuerpo, puede regresar como un no-muerto en su mismo cuerpo, pero con las sorprendentes habilidades de ser imparable, amenazante y putrefacto.
- Un respaldo de su mente será transferido a un clon suyo mejorado que comparta todos sus recuerdos.
- Su cerebro puede ser reactivado y conectado a una máquina asesina o a uno de nuestros más recientes y mejorados Hat-Bots.
- Regrese de algún modo inexplicable, a pesar de que no sea lógicamente posible y sus enemigos solo puedan dar la única justificación de: "De alguna manera, [inserte su nombre] regresó".

NO DEJE EVIDENCIA

¿Es un poco obvio, no cree?

HAGA UNA ALIANZA DE VILLANOS

En caso de tener un heroico enemigo común o falta de presupuesto para contratar secuaces, siempre puede formar una alianza con otros villanos. Normalmente resulta útil, sobre todo si escoge un equipo competente. Sin embargo, tenga cuidado con romances indeseados. Si uno de los integrantes del grupo llega a caer preso del amor, puede que le rompa el corazón al resto de la alianza al separarlos de manera cruel. También cabe recordar que está lidiando con otros villanos y, por lo general, tendemos a no compartir tanto el botín, así que tenga cuidado con posibles traiciones.

Aquí algunos ejemplos de las mejores y más atroces alianzas que se realizan entre villanos:

- Con un grupo de villanos locales que compartan un objetivo u enemigo común.
- Con villanos de otras dimensiones cuando usted fue arrastrado a una nueva dimensión por fuerzas de producción ejecutiva mayor.
- Con un grupo de clones de usted mismo.
- Con villanos de todo el país.
- Con abogados.
- Con políticos.
- Con sus otras 23 personalidades.

EL BOTÓN DE AUTODESTRUCCIÓN

¿Seguro que quiere poner uno?

DESPRECIABLES DISTRACCIONES

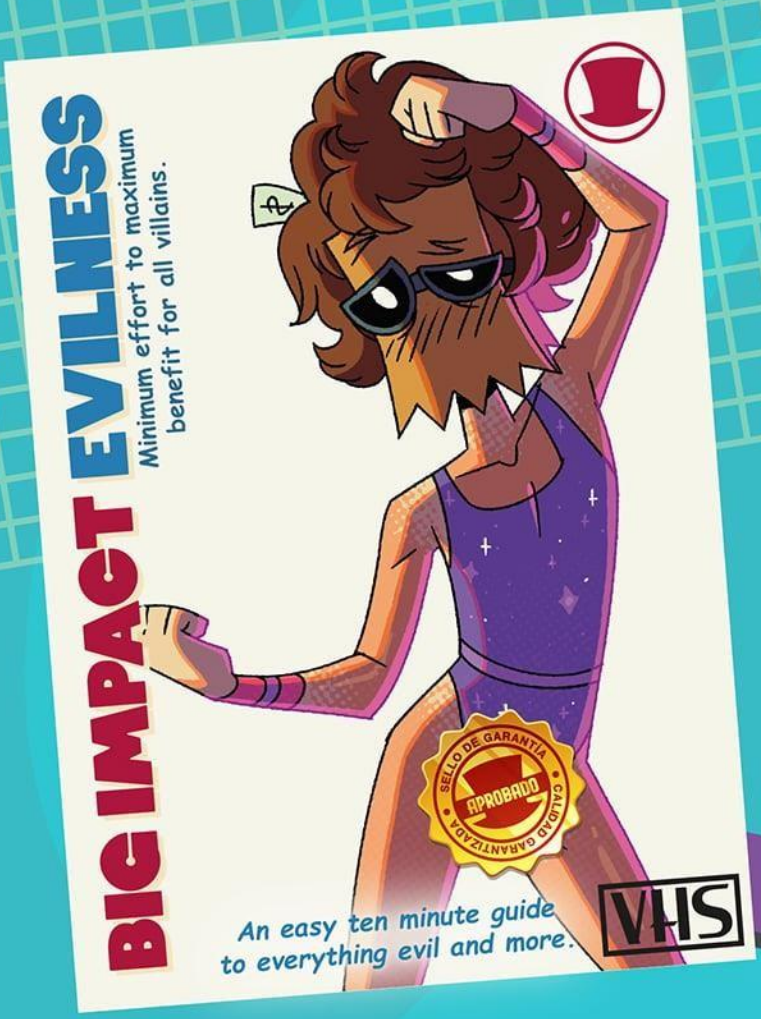
Útiles para, pues distraer (¿para qué más, zopenco?)

Algo así como mentir con respecto a que hará detonar la "tercer bomba" que instaló en el edificio, cuando realmente solo instaló dos o fomentar una discusión social mientras sube los impuestos. El objetivo es mantener ocupados a los incautos para que usted pueda llevar a cabo sus planes de manera más despreocupada.

Si incluso este libro no ha sido suficiente para convertirse en un villano profesional, entonces tal vez necesite...

BIG IMPACT EVILNESS

VHS



the org.

LOS VIDEOS DE ORIENTACIÓN PARA VILLANOS
de Black Hat Organization

Si los formatos de videos cortos le han podrido el cerebro como para que no pueda leer o comprender más de cinco palabras escritas, entonces le recomendamos nuestros videos de orientación para villanos. En ellos aprenderá en un formato de última generación con nuestros VHS. Estos contienen ejemplos con demostraciones visuales sobre lo que debe y no debe hacer en el mundo de la villanía a través de analizar con crueldad casos de éxito (los menos) y fatales fracasos (los más) de villanos de los que probablemente ha oído hablar. ¡Están explicados por el mismísimo amo Black Hat (ocasionalmente) y Flug!

¿Qué dice? ¿Que los videos aun no son suficientes y necesita que le expliquen con manzanitas?

Entonces, por qué no prueba...

LA ORIENTACIÓN PERZONALIZADA PARA VILLANOS
de Black Hat Organization

En esta recibirá una serie de cursos especializados impartidos personalmente por villanos expertos en sus campos, como Flug (otra vez). Los guías dominarán temas como:

- Incentivando al subordinado 101: manejo de látigos
- Inculpando al prójimo
- Siete maneras de aprovechar los siete pecados capitales
- Armado de dispositivos de destrucción masiva
- Curso de planificación de planes malvados
- Curso de aceptación ante fracaso de planes malvados
- Creación de monstruos y otras entidades cuestionables: básico
- Invocación de entidades aún más cuestionables: avanzado
- Explotación de recursos naturales
- Curso para aspirantes a candidatos
- Curso de métodos de financiamiento no ordinario

¡Entre muchos otros!

Estos cursos de orientación serán impartidos en un salón de clases que le haga revivir traumas de la escuela. También contamos con versión en videollamada digital, ¡donde usted aprende en la comodidad de su hogar, mientras nosotros utilizamos su conexión para robarle información sin que se dé cuenta!

Y SI AÚN ASI NO ES SUFICIENTE...

Le revelaremos el secreto más grande de todos, el consejo que hará que pueda convertirse en un villano temible sin esfuerzo, incluso si ignora todos los consejos anteriormente mencionados. El malévolo método maestro para convertirse en un villano de la noche a la mañana. (Así es. Mentimos cuando dijimos que mentimos sobre que el camino de la villanía era fácil). Lo único que tiene que hacer para convertirse en un villano profesional es...

¡CONTRATAR LOS SERVICIOS DE BLACK HAT ORGANIZATION!

De hecho, al leer esto se ha conseguido una suscripción de cliente de Black Hat Organization. (Incluso podrá encontrar una tarjeta de miembro especial al final de este libro). ¡Y su deuda empezará a cobrarse ahora mismo! (¿Creía que todos estos consejos eran gratis, iluso? Nada es gratis en esta vida, nuestro ligeramente más educado, pero claramente aun chantajeable lector).

Así que, ¿qué espera? Comience a ordenar de nuestro catálogo y conviértase en el villano que anhela ¡hoy!

WEAR THE
HAT
BLACK HAT
ORG

Y ahora, finalmente, está listo para salir y poner en práctica lo aprendido para comenzar su nueva vida en la villanía.

Así que malvenido sea, tal vez algún día pueda convertirse en un villano capaz de embaucar a pobres simplones como nosotros acabamos de hacerlo con este libro. Si algo sale mal, recuerde que no aceptamos reembolsos ni devoluciones.

Ahora:

¡vuela!

¡Vuela!

¡Vueeeeela!

Tranquilo, hemos visto
cosas peores...
¡¿QUÉ NO LA R
ERA DE RECIO?!
EL BUITRE
COMPAÑÍA DE SEGUROS DE BHO

DISPOSITIVO ANTIGRAVEDAD

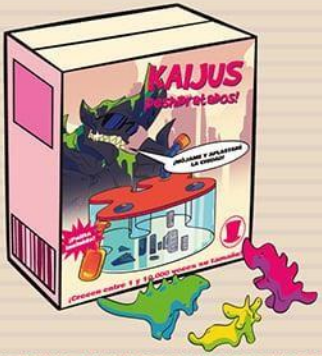
2X3

PAGAS TRES Y
TE LLEVAS DOS

48645235

KAIJUS DESHIDRATADOS

¡TÍRALOS EN AGUA Y MIRALOS CRECER!



48645235

Maldad enlatada

POR SOLO
$29.99

Servicio de planeación de Black Hat Organization

$129.99

PERO CON 10% DE DESCUENTO SI SE PIDE DE RODILLAS

CUPONERA DE TODO A $3.99

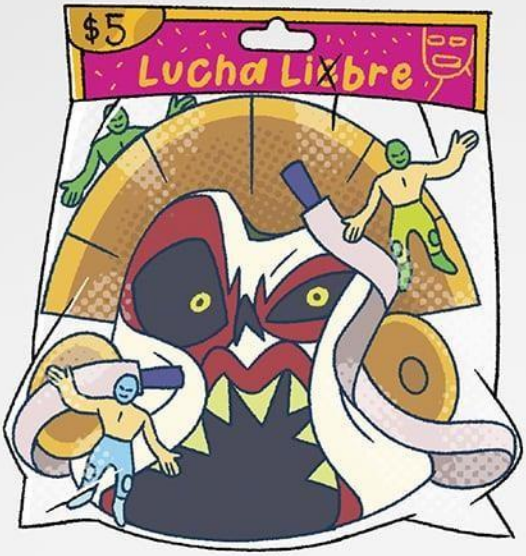
BESO CON EL PARÁSITO

CLASES DE DICCIÓN CON MIMENIAC

RETIRO ESPIRITUAL
(SÓLO INCLUYE EL LUGAR EL RESTO ES POR SEPARADO)

PIEZA DE DATURA REPULSA

MÁSCARA INFANTIL



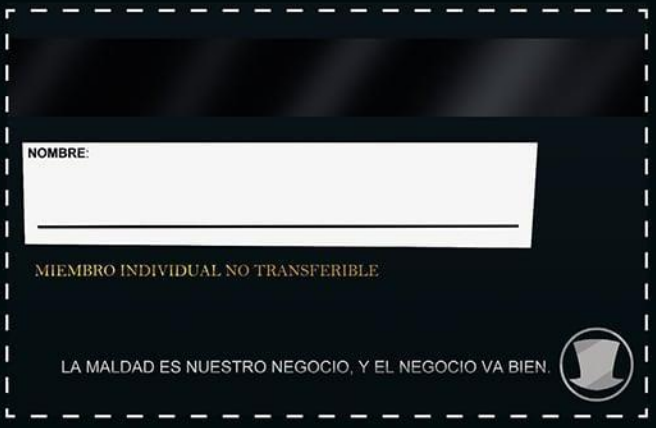
APARATO DE DESTRUCCION NUKIA

PELÍCULA "LA BOLA" GANADORA A GRITO DE ORO DE 1973

¡Felicidades!

¡Ahora usted también puede ser un cliente honorario de Black Hat Organization con su propia y malvada tarjeta club de la Organización con la cual podrá realizar todo tipo de compras malignas, con intereses aún más malignos!

BLACK HAT ORG.
TU
FOTO
AQUÍ
MEMBRESÍA
DE CLIENTE



¿Sigues aquí? Ya terminó el libro. ¡Largo!

SALVE BLACK HAT